Nº 38 · MARZO 2004 · 6,00 €



PlayStation®2

Revista Oficial - España

ENTREVISTA EXCLUSIVA CON JET LI

CUESTIÓN DE HONOR

Protagoniza una auténtica película de artes marciales



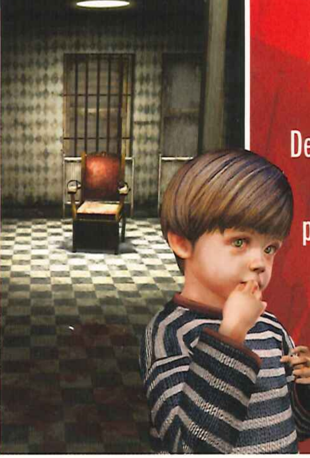
SECCIÓN ON-LINE
Todo sobre el juego en red en tu PS2

Capcom presenta sus Novedades para 2004



DRIV3R

La magia y perfeccionismo de Reflections regresan a PlayStation 2 con la mejor y más realista aventura de conducción jamás creada



SILENT HILL 4 THE ROOM

Descubre la particular habitación del pánico que Konami y su saga más oscura han preparado para ti...



HITMAN CONTRACTS

Viajamos a las oficinas de IO Interactive para conocer de primera mano las sorpresas y cualidades de la tercera entrega

ÚÍA COMPLETA: LLEGA HASTA EL FINAL DE FINAL FANTASY X-2



PO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2




Air Zoom Swift Vapor
nikelab.com

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

/w.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Á. Jiménez, E. Rodríguez, Isabel Garrido** (DVD) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA



Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D,
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º,
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

lemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 , Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- . Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- abetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: A International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 0 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, : 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, .: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major ledia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: ublicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: segi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84,
08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



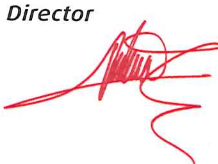
EDITORIAL



PLAYSTATION 2, UN MODO DE VIDA

El fenómeno PlayStation ha cambiado nuestras vidas. Con la llegada de PSone al mercado europeo en 1995, qué tiempos aquellos, el entorno lúdico sufrió una sacudida evolutiva sin precedentes gracias al potencial 3D que ofrecían los 32 bits de Sony. ¿Quién no recuerda las primeras e inolvidables sensaciones que nos produjo Ridge Racer? Con el paso de los años, PlayStation se convirtió de forma aplastante en el estándar del videojuego y las dos palabras en inglés que forman parte de su nombre resonaban en la boca de media humanidad. Y llegó la hora del relevo generacional. Sony situó con exquisita estrategia su torre negra de 128 bits en el horizonte. Diseño arriesgado, leds hipnotizantes, DVD-Vídeo, compatibilidad con su hermana pequeña y una potencia arrolladora fueron sus credenciales de presentación. Y de nuevo se cumplió la profecía. Sus rivales han sucumbido y hoy en día son una pálida sombra al lado del gigantesco monumento de ocio interactivo. El fenómeno PlayStation ha irrumpido en la sociedad y se ha convertido por méritos propios en un estilo de vida representado por millones de personas en todo el planeta. Este estilo de vida PlayStation es el que nos ha llevado a dar un nuevo giro a nuestra/vuestra revista con una maquetación vanguardista y secciones cuyo contenido gira, cada vez más, en torno a ese estándar de ocio interactivo que representa PlayStation 2 y su infinita amplitud de horizonte. Esperamos de todo corazón que os guste el cambio y que os sintáis más identificados aún con PlayStation 2 Revista Oficial.

MARCOS GARCÍA
Director



REPORTAJES

PRETEST

TEST

SECCIONES



DVD-DEMO (38)

Versiones de prueba de los juegos más potentes para tu PS2



5 PARTIDAS GRABADAS

Descárgate nuestras partidas avanzadas

En nuestra sección «Downloader» podrás descargar a tu tarjeta de memoria partidas guardadas de varios títulos de **PlayStation 2**. Simplemente copia la partida a tu *Memory Card* seleccionándola desde el menú. Después introduce en la consola el juego elegido, carga la partida y... ¡A Disfrutar! Este mes:

- **THE MARK OF KRI**
- **JAK II: EL RENEGADO**
- **CHAOS LEGION**
- **FORD RACING EVOLUTION**
- **BEYOND GOOD & EVIL**

8 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

ALIAS
Jennifer Garner protagoniza un juego pensado para su lucimiento.

KILL.SWITCH
Namco vuelve a la carga con un *shooter* en tercera persona, sencillo pero muy adictivo.

W.R.C. 3
La entrega definitiva del simulador oficial del Campeonato del Mundo.

THE HULK
Una adaptación de la película del mismo nombre. Destrucción masiva.

SWAT GST
Lidera un equipo de fuerzas especiales en arriesgadas misiones con ayuda de tu voz.

FORBIDDEN SIREN
El creador de *Silent Hill* nos introduce en una pesadilla nunca antes conocida.

CUESTIÓN DE HONOR
Jet Li hace lo que mejor sabe en este *arcade* repleto de secuencias espectaculares.

NBA JAM
La mítica franquicia deportiva de **Midway** llega a **PlayStation 2**.

9 DEMOS JUGABLES

[01 .] CASTLEVANIA
Conoce los orígenes de la saga de cazavampiros de los Belmont.

[02 .] ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS
La saga de RPG Arc The Lad llega por primera vez al viejo continente.

[03 .] MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN
La continuación de uno de los mejores títulos de la «vieja escuela».

[04 .] I-NINJA
Argonaut presenta un simpático plataformas de look oriental.

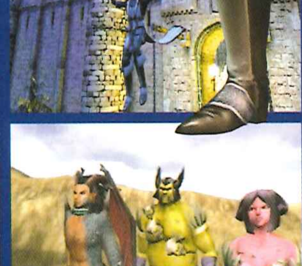
[05 .] METAL ARMS
Los robots de Vivendi protagonizan un shooter de lo más divertido.

[06 .] SSX 3
La tercera entrega del mejor simulador de snowboard extremo.

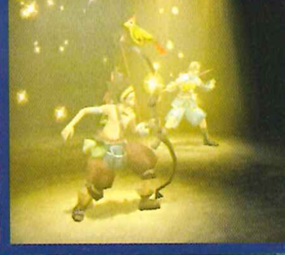
[07 .] FORD RACING EVOLUTION
Los vehículos de la mítica marca en un atractivo título de conducción.

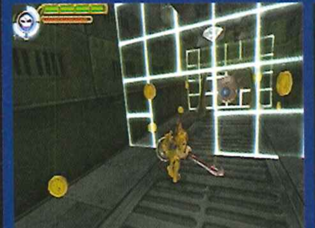
[08 .] ROGUE OPS
Ayuda a la bella Nikki a vengar el asesinato de su familia.

[09 .] WORMS 3D
Los gusanos más famosos vuelven a la carga, ahora en tres dimensiones.























The Getaway 2

Team Soho nos introduce de nuevo en la mafia londinense

Esta vez, en The Getaway 2, habrá persecuciones hasta en los tejados

Sony C.E. ha desvelado recientemente que presentará oficialmente ***The Getaway 2*** aprovechando la próxima edición del **E3** en Los Ángeles. Por ahora apenas ha filtrado información sobre la secuela, lo más relevante es que **Team Soho** se ha concentrado en mejorar la reproducción virtual del centro de Londres que ya habíamos visto para ofrecernos un mayor grado de detalle en cada zona, con más motivos y viandantes, así como bastantes más escenarios interiores. También se sabe quién va a ser el protagonista, un boxeador que se mueve al límite de la ley llamado Eddie O'Connor, aunque irá acompañado por dos personajes más; durante una misión se irá alternando el control entre el trío de protagonistas. **Team Soho** también ha declarado que se va a aumentar la oferta de vehículos y su comportamiento. Por otro lado, se ha intentado mejorar la animación y las posibilidades de los personajes cuando van a pie. Su lanzamiento está previsto para final de año.

SINGSTAR

Sony C.E. se prepara ya para el verano con un título muy adecuado para la fiesta, ***SingStar***. El juego utiliza una tecnología que convierte nuestra **PlayStation 2** en un *karaoke* (incluye 2 micrófonos), para interpretar 25 éxitos de conocidos grupos *Pop-Rock* españoles y extranjeros, actuales y clásicos. Se valora la entonación, entrar a cantar a tiempo... Y además, se pueden grabar las actuaciones con *Eye Toy*.

Entra en el mundo de la música con tu PS2



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

BURNOUT 3

Más espectáculo sobre el asfalto ahora con EA

Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con **Criterion Games** para distribuir ***Burnout 3***. El juego está en desarrollo y su salida al mercado está prevista para otoño de 2004, si no hay imprevistos. La franquicia *Burnout* se ha caracterizado desde su llegada por la espectacularidad de sus frenéticas carreras. Todos hemos podido vivir la intensa experiencia que supone conducir un vehículo por el carril contrario para ganar puntos y conseguir una aceleración máxima gracias al turbo. Un aspecto que se pretende llevar aún más allá en esta tercera entrega. Para ello, **Criterion Games** ha diseñado un sistema único de efectos especiales para recrear accidentes más vistosos. ***Burnout 3*** contará con diferentes modalidades de juego entre las que se incluyen modos multijugador para disfrutar en consola y a través de la red en modo On-line. Una vez más, podremos comprobar que el que arriesga gana.



El motor gráfico de Burnout 3 promete espectáculo

NUEVA PS2 AQUA

Sony C.E. pondrá a la venta una edición limitada de **PlayStation 2** bajo el nombre de **Aqua**, desde principios de marzo. El modelo incorpora todas las funciones que poseía la **PS2 Satin Silver** y periféricos a juego.



PYRO STUDIOS

El grupo de desarrollo español y **Eidos** han ampliado su acuerdo de colaboración hasta mediados de 2006, que servirá para financiar los proyectos que la compañía está realizando tanto para las consolas de **Sony** como para PC con 16 millones de Euros.

AXN

El pasado 1 de febrero **AXN** comenzó a retransmitir el Campeonato del Mundo de Rallys 2004, gracias al acuerdo alcanzado por **Sony Pictures Television International** con **ISC**. **AXN** emitirá las dieciséis pruebas los domingos a las 14:00. También realizará un programa especial de una hora, «AXN Rally» sobre lo que rodea al campeonato.



UEFA EURO 2004

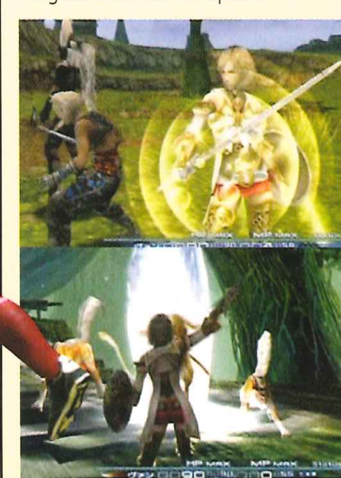
Electronic Arts nos trae la Eurocopa

El gigante deportivo del entretenimiento va a publicar un juego basado en la próxima Eurocopa de Portugal. ***UEFA EURO 2004*** se encuentra todavía en desarrollo en los famosos estudios de Canadá de la compañía. El título pone a disposición del jugador un total de 51 escuadras nacionales de toda Europa. Como viene siendo habitual se podrán disputar partidos amistosos o directamente pasar a jugar el torneo. Se incorpora un sistema de moral que variará dependiendo del éxito, tanto individual como del equipo, y que afectará al rendimiento del futbolista sobre el terreno de juego.



FINAL FANTASY XII

Square Enix ha vuelto a revelar nuevas imágenes de ***Final Fantasy XII***. El próximo capítulo de la saga, con la que también pretenden culminarla, verá la luz en Japón en verano. La compañía aún no ha desvelado cuándo llegará a tierras europeas.



Dispara al jinete y podrás utilizar su caballo para proseguir el tiroteo

El juego reproduce los clásicos escenarios de los Western

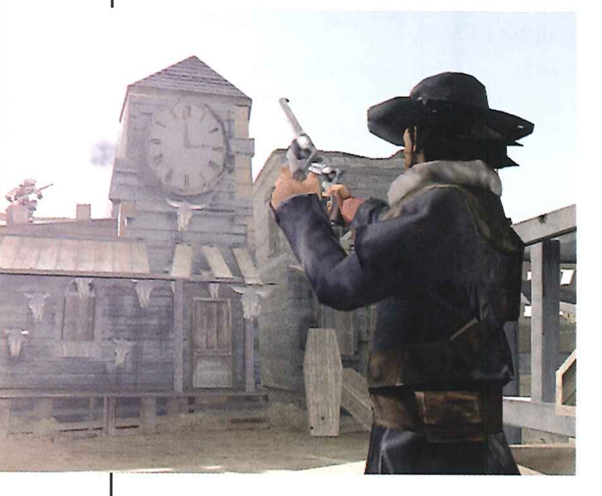


El juego está inspirado en clásicos del cine del Oeste, principalmente en los Spaghetti Western

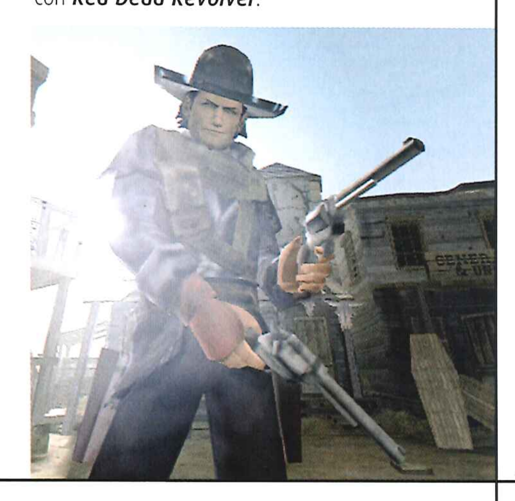
RED DEAD REVOLVER

Rockstar resucita un proyecto abandonado por Capcom para deleite de los fans del Western

La historia del desarrollo de ***Red Dead Revolver*** es una de las más dramáticas que ha dado la historia del videojuego. Programado por **Angel Studios** por encargo de **Capcom**, el juego se presentó en el **ECTS** de 2002 como una de las principales apuestas del gigante japonés para desaparecer meses más tarde de todos sus planes de lanzamientos. Problemas con la mecánica de juego, roces con el equipo de programación... El motivo real de la cancelación de ***Red Dead Revolver*** jamás se supo, pero la adquisición de **Angel Studios** por parte de **Rockstar** reabrió el proyecto y dentro de muy poco podremos disfrutar de este prometedor *shooter*. Siguiendo en su línea de secretismo habitual, **Rockstar** no ha desvelado mucha información acerca del título, pero aquellos que tuvimos la fortuna de asistir al **ECTS** de 2002 recordamos bien el juego y sus espectaculares gráficos. Inspirándose en los *Western* más legendarios, ***Red Dead Revolver*** nos mostró frenéticos tiroteos entre el protagonista y cuatro o más forajidos, con el desierto o unas cuantas chozas destartaladas como únicos testigos. Cuando estaba en manos de **Capcom**, uno de los grandes atractivos del juego era su música, obra de Ennio Morricone. En un par de meses podremos comprobar si **Rockstar** ha decidido conservar la firma del maestro italiano y si ha logrado mejorar los problemas que casi acaban definitivamente con ***Red Dead Revolver***.



«RED DEAD REVOLVER SE PRESENTÓ POR PRIMERA VEZ EN EL ECTS DE 2002»





Cuando estás atrapado entre el Cielo y el Infierno

Haz que ambos sufran



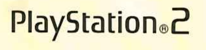














WWW.SPAWN.COM

FAHRENHEIT

El terror acechará Nueva York a finales de año

Podremos visionar el desarrollo del juego desde diferentes puntos de vista

El pasado 5 de febrero **Vivendi** presentó en sus estudios parisinos ***Fahrenheit***, la última producción del grupo **Quantic Dream**. ***Fahrenheit*** es el proyecto más ambicioso de la compañía francesa y tiene previsto su lanzamiento a finales de este mismo año. Más de dos años de programación avalan la calidad mostrada en este *thriller* interactivo, en el cual controlaremos a la inspectora Carla Valenti y tomaremos el rol de Lucas Kane, un joven que puede visionar unas extrañas secuencias que le hacen asesinar. De tal modo que en el transcurso del juego seremos tanto cazadores como presa. Si a este argumento, al más puro estilo filme de Tarantino, le sumamos una jugabilidad en un entorno 3D libre como en *Shenmue*, nos hallamos ante un título innovador gracias a la técnica I.C.E. (Entorno Creativo Interactivo), que permite visionar desde diferentes puntos de vista el desarrollo del juego en tiempo real.

Más de dos años ha dedicado el equipo de desarrollo Quantic Dream para crear Fahrenheit

QUANTIC DREAM

El pasado 5 de febrero tuvimos la oportunidad de viajar a París para visitar las oficinas del grupo programador de Fahrenheit.

ENTREVISTA

MARK ROGERS
PRODUCTOR DE MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

PS2 R.O.: **La primera pregunta es inevitable... ¿Por qué la secuela de Maximo se aleja tanto del universo Ghosts'N Goblins?**

Mark Rogers: Esta secuela mantiene el *feeling*, el espíritu y la jugabilidad de los clásicos, al igual que la primera entrega de Maximo pero con desafíos nuevos y excitantes. Queríamos crear enemigos absolutamente únicos, por eso diseñamos el ejército de Zin. Y no ha sido el único cambio. El primer *Maximo* incluía un sistema de *powers* inspirado en el de *R-Type*, pero lo modificamos para la secuela porque resultaba agresivo para muchos usuarios.

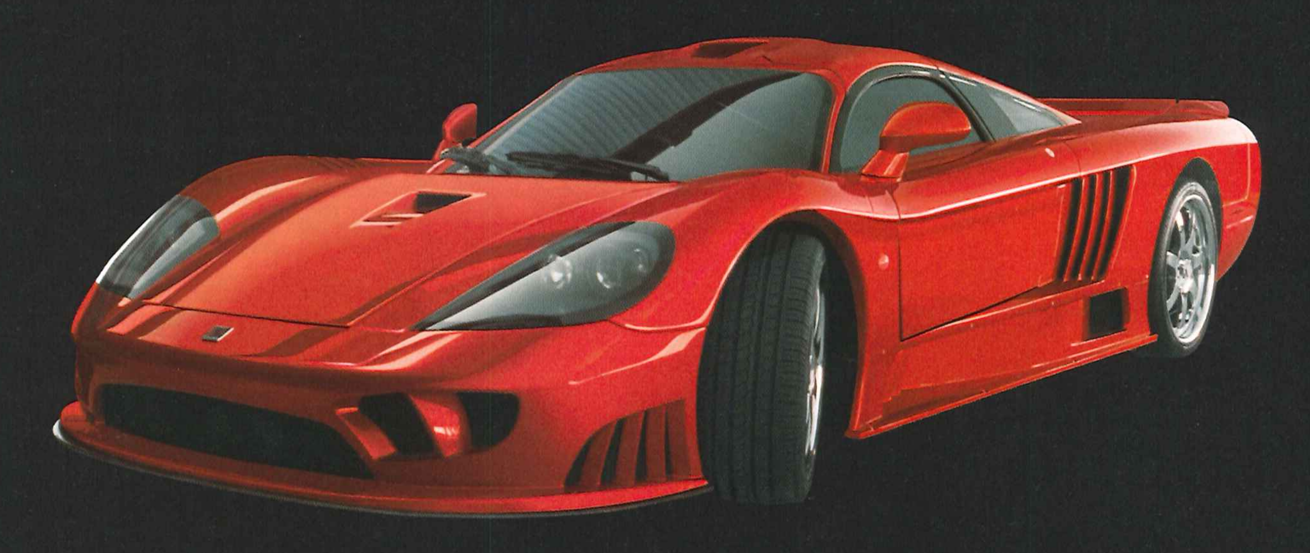
PS2 R.O.: **¿Cómo surgió la idea de sustituir zombis y fantasmas por un ejército de robots?**

M.R.: Los robots de Zin son almas encerradas en cuerpos mecánicos, lo que nos proporcionó la libertad para crear enemigos de todo tipo y tamaño. A medida que Maximo avanza por el juego aparecen enemigos cada vez más grandes y difíciles de matar.

PS2 R.O.: **¿Veremos en el futuro más proyectos que unan a Capcom con Susumu Matsushita? ¿La tercera entrega de Máximo?**

M.R.: Sólo puedo contarte que estamos preparando un nuevo lanzamiento para el mercado japonés, *Jiraiya: The Magical Ninja*, con diseños de Susumu Matsushita.





Ambos tienen una

ingeniería insuperable y un

impresionante diseño.

Ambos dejan atrás a sus competidores.

Pero uno cuesta

bastante menos de 400.000 euros.



MACH3® Turbo
CHAMPION

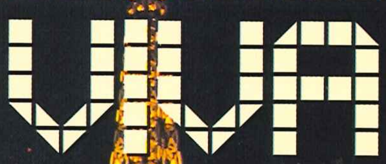
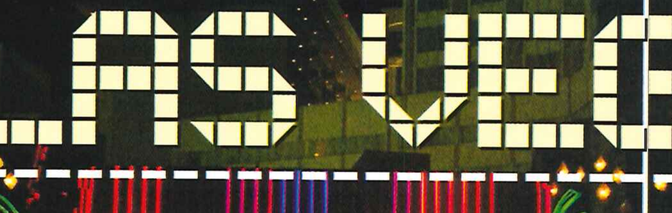
El mejor afeitado del mundo.
Ponla a prueba hoy.

Gillette®
Lo Mejor para el Hombre™

por Nemesis

CAPCOM PRESS EVENT 2004

VIVA LAS VEGAS





■ El hotel París reproduce monumentos de la capital francesa, como la Torre Eiffel o el Arco del Triunfo

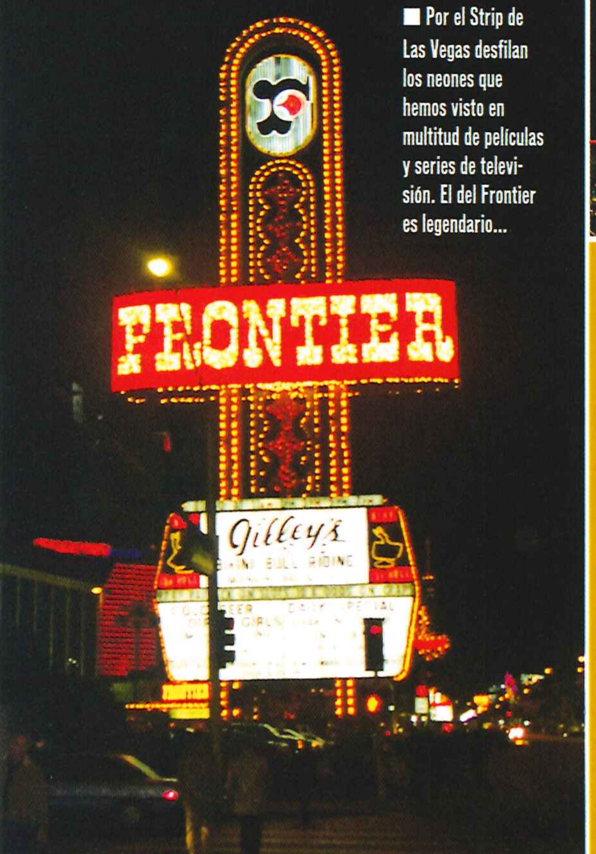


La ciudad de los neones, los casinos y los hoteles horteras acogió el 28 de enero la presentación mundial de los principales lanzamientos de Capcom para el 2004 (RE Outbreak, Onimusha 3 Demon Siege o Shadows Of Rome) con la asistencia del presidente de Capcom Japón, Kenzo Tsujimoto

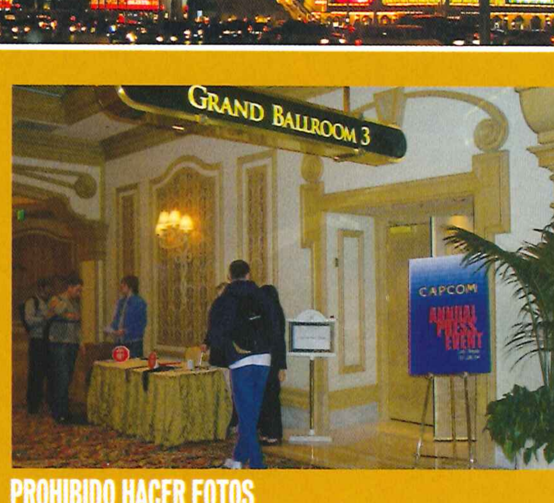
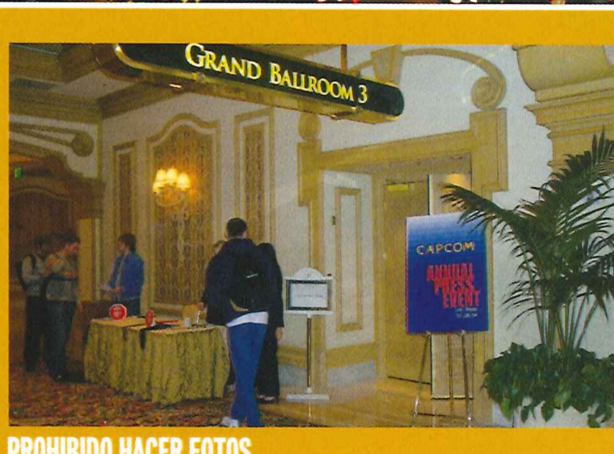





■ El Caesar's Palace es el hotel más conocido de Las Vegas... Y su galería de tiendas no tiene rival en la ciudad



■ Por el Strip de Las Vegas desfilan los neones que hemos visto en multitud de películas y series de televisión. El del Frontier es legendario...

PROHIBIDO HACER FOTOS

Uno de los inmensos salones de baile del hotel Bellagio fue el marco elegido por **Capcom** para presentar todas sus novedades a la prensa mundial durante una maratoniana jornada. Desgraciadamente, el uso de cualquier tipo de cámara (de fotos o vídeo) en el interior de la sala estaba terminantemente prohibido. Esto es todo lo que pudimos fotografiar sin el riesgo a ser deportados del país.

■ La pareja más famosa de LV ha dejado de actuar... desde que el león albino mordió a Roy



ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Jean Reno, el flamante fichaje de Capcom

El máximo responsable del **Studio 2** de **Capcom**, Keiji Inafune, fue el encargado de abrir el evento. Y lo hizo con la *intro* de ***Onimusha 3***, una de las secuencias CGI más espectaculares jamás creadas para un videojuego. En esta tercera y tremendamente esperada entrega de *Onimusha*, el samurái Samanosuke compartirá protagonismo con Jacques, un nuevo personaje inspirado en el actor francés Jean Reno. Debido a una grieta en el espacio/tiempo, éste se verá transportado al Japón medieval mientras París es invadido por un ejército de demonios a los que hará frente Samanosuke (recreado a partir del actor nipón Takeshi Kaneshiro) y la prometida de Jacques, Michelle. Según desveló Mr. Inafune, en ***Onimusha 3*** se ha buscado potenciar la acción sobre cualquier otro aspecto, con una menor dosis de aventura. Al contrario que los anteriores episodios, el título ofrecerá escenarios generados en 3D, lo que aportará una nueva perspectiva y mayor espectacularidad a esta exitosa franquicia. Y por cierto, la versión PAL ofrecerá mejoras respecto a la japonesa.

La bella Michelle será el tercer personaje jugable de Onimusha 3

«PARÍS SERÁ INVADIDO POR UNA LEGIÓN DE DEMONIOS MIENTRAS JEAN RENO ES TRANSPORTADO AL JAPÓN MEDIEVAL»

KEIJI INAFUNE
CAPCOM STUDIO 2

PS2 R.O.: **Háblanos un poco más en profundidad sobre las mejoras que incorporará la versión europea de Onimusha 3.**
Mr. Inafune: Mejorará en dos aspectos respecto al original japonés. Habrá nuevas y más contundentes animaciones (el protagonista incluso podrá partir a los enemigos por la mitad, de arriba abajo) y el nivel de dificultad será algo más elevado.

PS2 R.O.: **¿Quién es el misterioso personaje femenino que hemos visto en uno de los vídeos de la presentación de Onimusha 3?**
Mr. Inafune: Se llama Michelle, y es la prometida de Jacques, el personaje inspirado en Jean Reno. Su misión será proteger a Andy, el hijo de Jacques, mientras éste combate en el Japón Medieval.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

¡Larga vida al rey Jack!

La prometedora adaptación del clásico cinematográfico de Tim Burton fue presentada por Hironobu Takeshita, componente del **Studio 3**, que desveló importantes novedades respecto a lo que se contó en la presentación del pasado Halloween. Al fin pudimos ver en acción a Jack Skellington, tanto con su vestimenta habitual como caracterizado de Santa Clavos o Rey Calabaza. Y lo mejor de todo, parece que incluirá finalmente música de Danny Elfman.





Los trajes de Santa Clavos y Rey Calabaza proporcionarán a Jack Skellington poderes especiales para combatir a los compinches de Oogie Boogie



■ Agripa es un legionario romano convertido en gladiador

SHADOWS OF ROME

La mayor sorpresa que nos deparó Las Vegas...

Cuando todos creíamos que la gran sorpresa anunciada por Mr. Inafune sería *Monster Hunter*, éste sorprendió a los asistentes con un impresionante juego de romanos, bautizado por el momento como ***Shadows Of Rome*** (antes era conocido como *Caesar's Blood)*. Dos personajes, el legionario/gladiador Agripa y el escurridizo Octavius, protagonizan este explosivo cruce de *beat'em-up* y juego de infiltración que os trasladará a la antigua Roma, después del asesinato de Julio César. Intrigas políticas, asesinatos a traición y duelos en la arena de El Coliseo se darán cita en este prometedor título, donde no faltarán tampoco las clásicas carreras de cuádrigas. Inspirándose sin disimulo en la película *Gladiator*, ***Shadows Of Rome*** os dejará sin aliento no sólo por su fiel recreación de la Roma clásica, sino por la dureza y violencia de sus duelos, ya sea combatiendo a otros gladiadores como enfrentándose a los bárbaros que asedian la legendaria ciudad.

■ Las carreras de cuádrigas son uno de los platos fuertes

KEIJI INAFUNE [CAPCOM STUDIO 2]



ENTREVISTA

PS2 R.O.: En la presentación hemos visto fases protagonizadas por Agripa fuera de la Arena y donde combate contra unos bárbaros ¿Eso sucede antes de convertirse en gladiador?

Mr. Inafune: Si todo el juego transcurriera en la arena de El Coliseo, el juego sería muy aburrido. Por ello, a lo largo del juego habrá misiones en el exterior. Al no ser un esclavo, Agripa tendrá que seguir atendiendo a sus labores de soldado y realizar misiones de patrulla en las que defenderá la ciudad de los constantes ataques de los bárbaros.

PS2 R.O.: ¿Puedes hablarnos un poco acerca de las carreras de cuádrigas? Parecen bastante espectaculares...

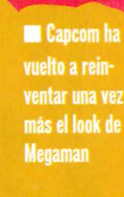
Mr. Infafune: No consistirán únicamente en correr. Serán más parecidas a batallas en las que combatirás a tus rivales mientras llevas a tu cuádriga hacia la victoria.

MEGAMAN X COMMAND MISSION



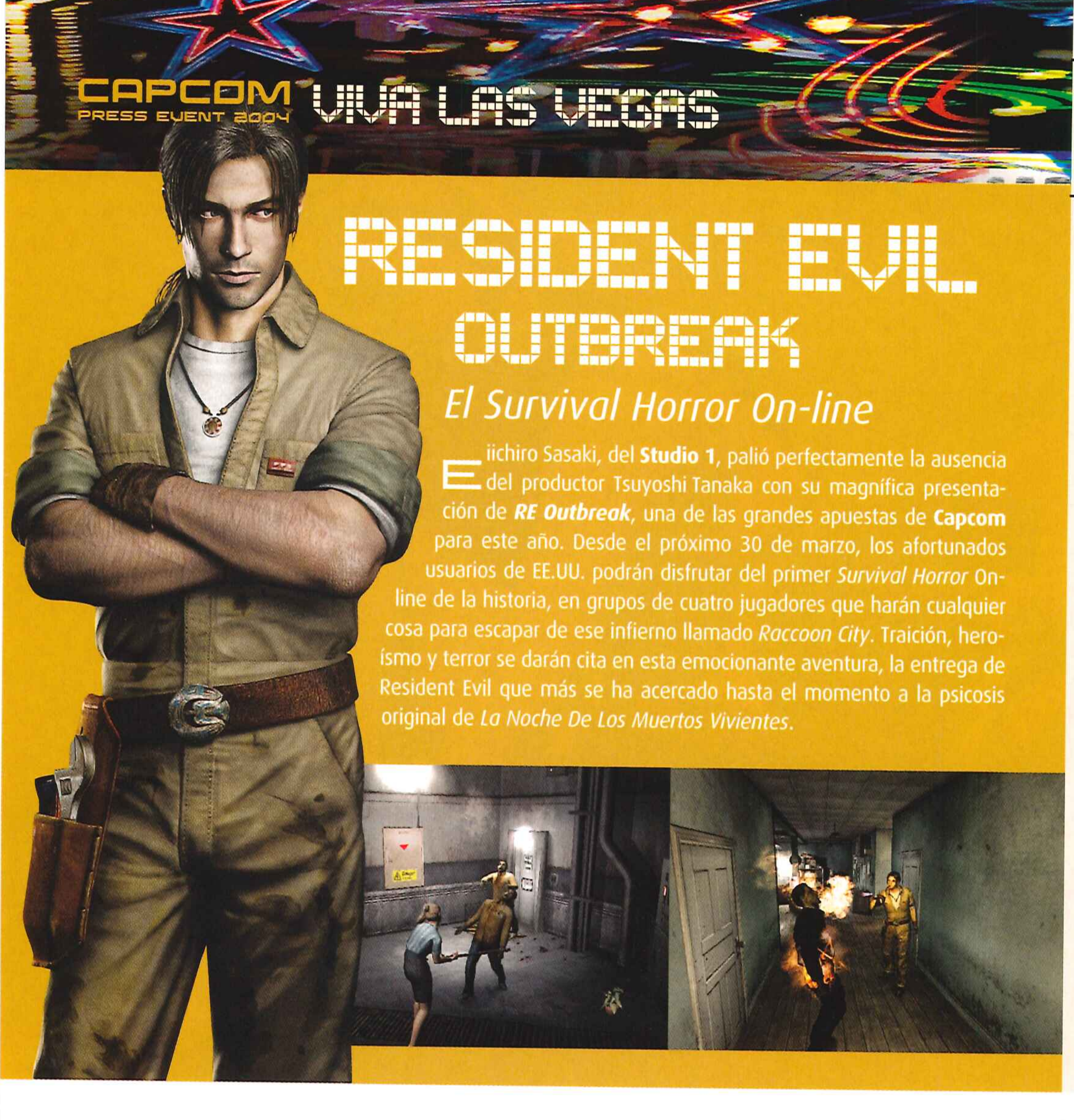
El primer RPG del universo Megaman

No menos sorprendente fue ver al venerable Megaman protagonizando su primer RPG al más puro estilo *Final Fantasy*, cortesía del **Studio 3** (esta gente no para). Conocidos personajes del universo *Megaman*, como Axl o Zero, acompañarán al héroe en este título que llegará al mercado USA a finales del verano. Aún no se conoce fecha de lanzamiento para Europa.



■ Capcom ha vuelto a reinventar una vez más el look de Megaman


Y pensar que en casa está nevando...
Descubre el mundo con las tarifas Super Holiday de Lufthansa.
Ida y vuelta desde...
Roma
99,-€
Atenas
229,-€
Miami
329,-€
Los Ángeles
419,-€
México
459,-€
Johanesburgo
619,-€
Y muchos más...
Tarifas válidas para salidas hasta el 31 de marzo (último regreso 30 de abril).
Oferta sujeta a disponibilidad, rutas y condiciones especiales.
Estos precios no incluyen impuestos y pueden sufrir cambios de última hora.
Información y reservas
902 220 101 ó www.lufthansa.es
También con las tarifas Super Holiday acumulas millas Miles & More.
There's no better way to fly.
Lufthansa
A STAR ALLIANCE MEMBER



RESIDENT EVIL OUTBREAK

El Survival Horror On-line

Eiichiro Sasaki, del **Studio 1**, palió perfectamente la ausencia del productor Tsuyoshi Tanaka con su magnífica presentación de ***RE Outbreak***, una de las grandes apuestas de **Capcom** para este año. Desde el próximo 30 de marzo, los afortunados usuarios de EE.UU. podrán disfrutar del primer *Survival Horror* On-line de la historia, en grupos de cuatro jugadores que harán cualquier cosa para escapar de ese infierno llamado *Raccoon City*. Traición, heroísmo y terror se darán cita en esta emocionante aventura, la entrega de Resident Evil que más se ha acercado hasta el momento a la psicosis original de *La Noche De Los Muertos Vivientes*.

ENTREVISTA

EIICHIRO SASAKI [CAPCOM STUDIO 1]



PS2 R.O.: En el pasado E3 se habló de la posibilidad de contaminarse del T-Virus en *R.E. Outbreak*, sin que los otros tres compañeros de la aventura On-line se enterasen... ¿Existirá finalmente esa posibilidad?
Mr.Sasaki: En ***Resident Evil Outbreak*** todos están infectados por el T-Virus desde el principio, como queda reflejado en el pequeño contador situado en la parte inferior de la pantalla. El objetivo consiste en superar cada escenario antes de que el porcentaje de contaminación llegue al 100%. Lo bueno es que cuando mueras, te convertirás en un zombi y podrás atormentar un buen rato a tus antiguos camaradas, mordiéndoles e incluso abriendo puertas.

PS2 R.O.: *Resident Evil Outbreak* se desarrolla en Raccoon City. ¿Llegaremos a reconocer escenarios de *Resident Evil 2* o *RE3* durante el juego?
Mr. Sasaki: Aunque queríamos que fuera una sorpresa, te puedo confirmar que algunos escenarios sí están directamente extraídos de aquellas entregas. Los *fans* de la saga sabrán reconocerlos enseguida.



MONSTER HUNTER

La veda del dragón se ha abierto...

El **Studio 7** nos propone una emocionante cacería en un mundo fantástico lleno de monstruos y clanes de cazadoras. A través de la conexión On-line de tu **PS2** podrás reclutar a tres amigos y montar estrategias para cazar gigantescos dragones y todo tipo de criaturas. Mientras un jugador atrae a la presa, otro prepara la trampa mientras el resto espera agazapado para utilizar sus armas en el momento oportuno.

Aunque también permitirá el juego Off-line, no será ni la mitad de divertido que recorriendo esta mágica tierra acompañado de otros usuarios, visitando pueblos, comprando armas y resolviendo todas las misiones que ***Monster Hunter*** te irá planteando. Este mismo marzo se pondrá a la venta en Japón.



Forma una partida de caza con otros tres usuarios

KENJI ITSUNO [CAPCOM STUDIO 7]

ENTREVISTA

PS2 R.O.: ¿En *Monster Hunter* juegas desde el principio con cuatro jugadores, o uno puede empezar la aventura On-line en solitario para unirse más adelante a las partidas de caza de otros usuarios?
Mr. Itsuno: Una vez que la aventura On-line da comienzo con cuatro jugadores, ya no es posible añadir más gente hasta el final de la aventura.

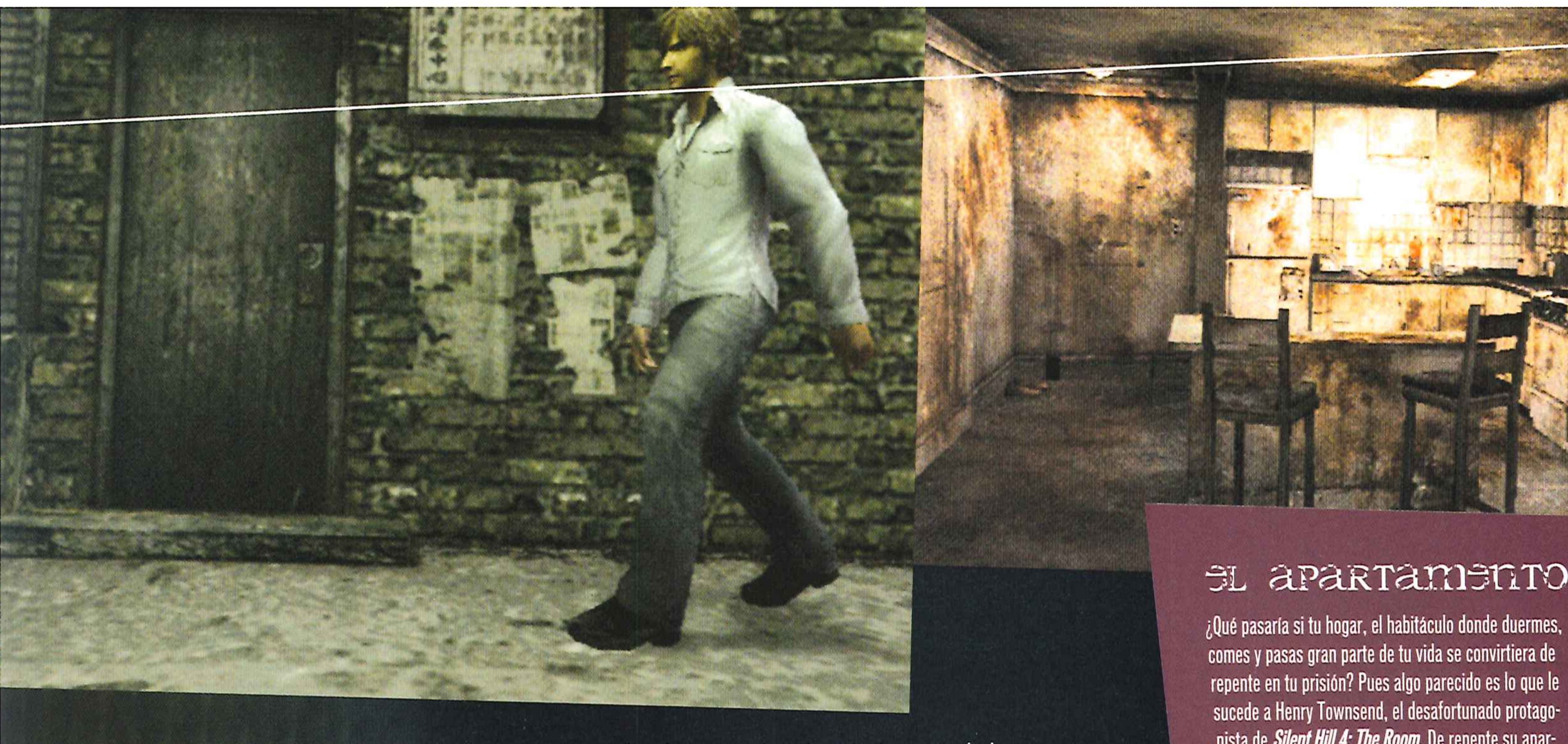
PS2 R.O.: ¿*Monster Hunter* se desarrollará en diferentes misiones o el jugador tendrá una libertad total, al estilo *Everquest*?
Mr. Itsuno: En el modo On-line habrá un *Hunter Rank* con el que, gracias a los puntos conseguidos con cada nivel, podrás acceder a nuevas misiones.



La serie más oscura de Konami aún no ha terminado, el cuarto capítulo de Silent Hill verá la luz a finales de este año

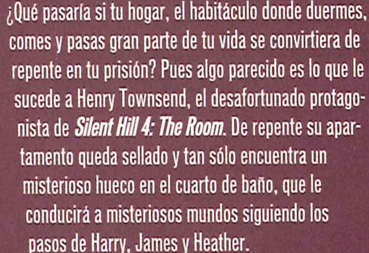
R. Dreamer

En los tiempos que corren la rentabilidad «fácil» se está convirtiendo en la principal fuente de inspiración para muchas compañías. Un hecho que se ha traducido en un aluvión de secuelas que exprimen hasta la saciedad fórmulas de sobra conocidas por el público y que, en la mayoría de los casos, vienen avaladas por el éxito. Dada la premura con la que **Konami** ha anunciado la llegada del cuarto capítulo de su franquicia más inquietante, con un lanzamiento previsto para finales de 2004, ***Silent Hill 4: The Room*** se podría pensar que seguirá la misma tendencia: estirar una serie ya consolidada en el mercado, respaldada por un grupo fiel de seguidores que anhelan seguir bebiendo de la misma fuente. Una premisa así deja poco espacio para la improvisación y tan sólo una mejora sustancial en la calidad del producto o un argumento sorprendente serán capaces de eliminar cualquier rastro de «más de lo mismo». Hasta la fecha, **Konami** ha sabido conquistar

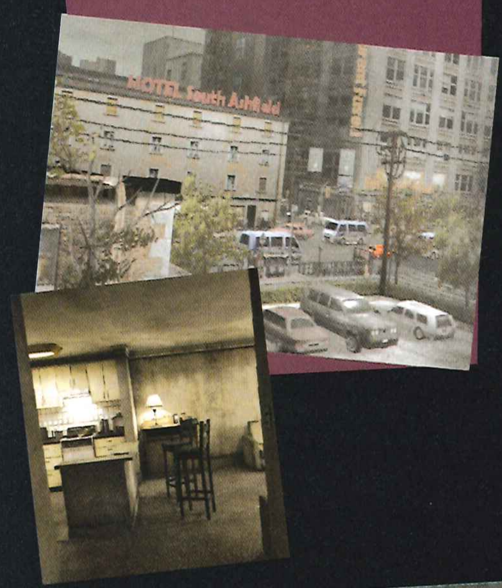


El apartamento

¿Qué pasaría si tu hogar, el habitáculo donde duermes, comes y pasas gran parte de tu vida se convirtiera de repente en tu prisión? Pues algo parecido es lo que le sucede a Henry Townsend, el desafortunado protagonista de ***Silent Hill 4: The Room***. De repente su apartamento queda sellado y tan sólo encuentra un misterioso hueco en el cuarto de baño, que le conducirá a misteriosos mundos siguiendo los pasos de Harry, James y Heather.

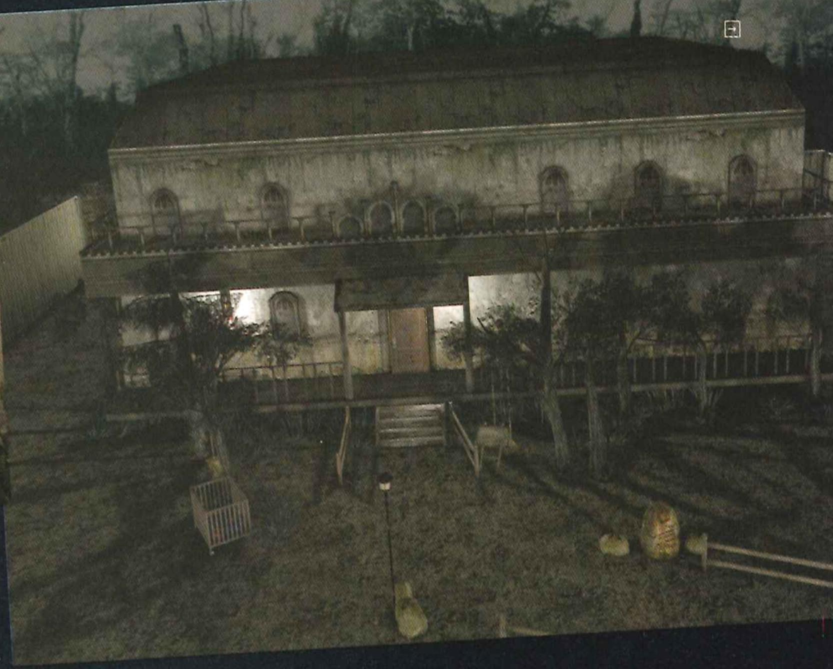


los corazones de los acólitos de *Silent Hill*. Quizá ha sido la tercera entrega la que menos impacto ha tenido; no pudo superar el factor sorpresa del primer juego para **PSone** que le convirtió en el rey indiscutible del *Survival Horror* ni el espectacular cambio de aspecto que supuso el paso de la saga a **PlayStation 2** en la segunda parte. Y a pesar de todo *Silent Hill 3* disponía del mejor apartado gráfico de toda la franquicia. Por todos estos motivos, el público va a exigir el máximo al grupo desarrollador de **Konami** responsable de la cuarta entrega. La información que ha desvelado la compañía deja claro que la historia de ***Silent Hill 4: The Room*** no tendrá nada que ver con capítulos anteriores, tal y como ocurría con la segunda parte. Los factores clave que han mantenido a la saga como una referencia dentro del *Survival Horror* van a continuar conformando la estructura de esta nueva edición, el paso del mundo real al universo dantesco de *Silent Hill*, el sello distintivo de este último con escenarios que parecen sacados de un manicomio en ruinas y toda la imaginería que los creadores de *Silent Hill* han ido modelando a lo largo de las tres ediciones anteriores. Por supuesto, se estrena protagonista, un treinteañero llamado Henry Townsend que no tardará mucho en comprobar que ha quedado atrapado en su apartamento, en la ciudad de Ashfield. Después de llevar unos días encerrado, Henry descubrirá que en el cuarto de baño hay un misterioso portal hacia mundos alternativos, y que viajar hasta ellos es la única forma de descubrir qué terrible maldición se cierne sobre él y su hogar. Cuando Henry explora estos universos paralelos no sólo se



«ENTRA EN LA "HABITACIÓN" DE SILENT HILL 4 PARA VIVIR TU PEOR PESADILLA»





■ **Henry Townsend vive en una ciudad cercana a Silent Hill, llamada Ashfield. Allí vive una terrible experiencia al quedar atrapado en su propia casa, en la que encontrará portales dimensionales que le conducirán a inquietantes mundos paralelos**



sueños góticos

«...Sacudirse la pereza y volver a entrar en la pesadilla, *motu proprio*, sin dilaciones, con la esperanza de sumirnos en un mundo donde la ilusión ha sido borrada del rostro de sus moradores. Los alegres sonidos de las calles han sido sustituidos por un silencio mortecino que sólo se rompe con el roce de alguna criatura invisible reptando o las pisadas de alguien que no ha sido invitado a entrar en este mundo. Los jirones de niebla caen como un telón imaginario para ocultar la crudeza que se esconde al otro lado, en el límite de la frontera con los sueños, en Silent Hill...»

La siniestra ambientación de los universos alternativos continúa con la estética Silent Hill

verá inmerso en escalofriantes decorados, también conocerá personajes a medio camino entre la fantasía más abyecta y la realidad. Entre los más cercanos a esta última se han desvelado tres personajes secundarios: un niño que a pesar de su aspecto angelical parece sacado de una película de terror; un clon de Brad Pitt con pelo largo y una joven que recuerda a Sandra Bullock. Todavía no se sabe nada del papel que jugarán en el juego, pero seguramente aportarán pistas para que Henry averigüe que le está sucediendo y cómo escapar de su prisión. Junto a los secundarios humanos, una nueva *troupe* de monstruos salidos de la perversa imaginación de los desarrolladores. En lo que a la jugabilidad se refiere, todo parece tender a una apuesta por la acción sin olvidarse de los *puzzles* que aportan el toque de aventura al juego. Uno de los aspectos más destacables de ***Silent Hill 4: The Room*** es el uso de dos perspectivas diferentes, una en primera persona que se utilizará para el apartamento y otra en tercera persona para explorar los mundos alternativos.
Por supuesto, no nos hemos olvidado de la música, el elemento que aporta el toque final a cualquier *Silent Hill* y que nos ha dado algunas de las bandas sonoras más memorables del videojuego, y que de nuevo correrá a cargo de Akira Yamaoka.

MUNDOS PARALELOS

Silent Hill 4: The Room cambia la forma pero no la esencia de la saga, y en esta ocasión la vida del protagonista transcurre en un apartamento desde el que accederá a otros mundos paralelos con escenarios como un hotel, una prisión y un bosque.

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

JUNGLE STORM

Totalmente en castellano



NUEVO GHOST RECON

29,95€*



NUEVO GHOST RECON +MICRÓFONO Y AURICULAR POR

44,95€*

* PRECIO DE VENTA AL PUBLICO RECOMENDADO

¡¡NUEVO GHOST RECON A UN PRECIO INCREÍBLE!!



2 campañas en un solo juego: Cuba y Colombia



Juega también en multijugador en 31 mapas online o en pantalla dividida



Da órdenes por voz a tus soldados usando un micrófono y auricular



PlayStation 2



WWW.GHOSTRECON.COM



UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas. Madrid. Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





01 POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO
Cod. prince
Una imponente aventura de acción con asombrosos gráficos.



02 FIFA FOOTBALL 2004
Cod. fifa
La mejor versión del clásico simulador de **Electronic Arts.**



03 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
Cod. anillo
La batalla final en la Tierra Media.



04 TETRIS
Cod. tetris
El juego de *puzzle* más famoso de todos los tiempos llega desde Rusia a **e-moción.**



05 CARLOS SAINZ RALLY
Cod. sainz
El bicampeón del mundo de rallys llega a **e-moción** con un juego exclusivo.



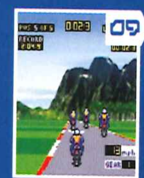
06 SOUTH PARK
Los gamberros más salvajes de la tele corren nuevas aventuras en su alocada ciudad.



07 UNA DE ZOMBIS
Cod. udz
Acaba con todos los zombis de la ciudad en uno de los juegos más gore.



08 BOMBERMAN
Cod. bomber
Coloca tus bombas en los lugares adecuados para acabar con los enemigos. Todo un mito.



09 MOTO GP
Cod. moto gp
Desafía a los mejores pilotos del mundo y colócate a la cabeza de la clasificación del campeonato.



10 MOVISTAR RACING
Cod. mr
El equipo de motociclismo **Telefónica MoviStar** protagoniza este nuevo título.

Envía «descargar + codigo» (ej. descargar prince) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

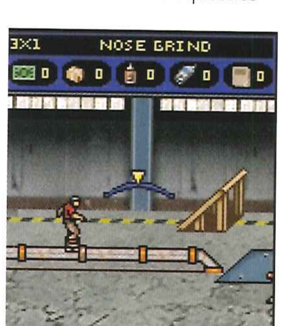
Tony Hawk's Underground

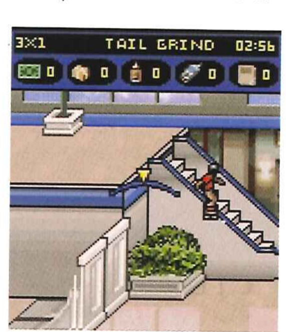
La más reciente entrega de la saga *Tony Hawk* ha dado un giro radical al concepto de juego que también se refleja en su adaptación al juego para móviles. Los niveles se desarrollan en seis escenarios distintos con diferentes obstáculos y elementos que permiten realizar trucos, *grinds* y *combos* para lograr los objetivos requeridos, que son tan variados como los escenarios. Un sencillo sistema de control facilita la ejecución de los trucos para aumentar la puntuación. Los dos modos de juego comparten escenarios, si bien es necesario desbloquearlos en el modo Historia para poder acceder a ellos en la Partida Libre. En ella podrás sumar puntos sin límite de tiempo efectuando todo tipo de acrobacias. Colorido y con un sonido y gráficos atractivos, ***Underground*** te convertirá en rey del *skate* en tu móvil.

APRENDE LOS MEJORES TRUCOS
Es inusual encontrar un modo Tutorial en un juego de estas características, pero ***Underground*** lo incluye. Con él obtendrás instrucciones específicas para lograr realizar los trucos, *combos* y acrobacias más espectaculares con el fin de obtener más puntos en el juego.

La versión para móvil de Tony Hawk's Underground cuenta con seis escenarios









Envía «descargar thug» al 404 para descargarte este juego

MoviStar e-moción

TONY HAWKS UNDERGROUND

[+] Una adaptación muy buena.
[-] Demasiadas teclas para trucos.

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 6600, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 6610, NOKIA 7210, NOKIA 7250.

GRÁFICOS: Los escenarios son coloridos y presentan distintos niveles de profundidad y altura. 9.0

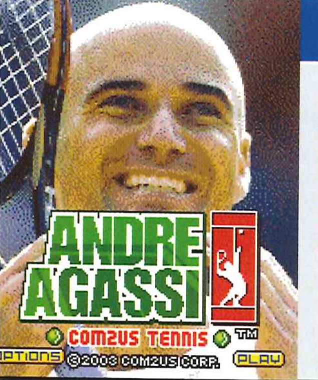


AUDIO: Se echa de menos una banda sonora cañera, pero los efectos cumplen su cometido. 7.6

JUGABILIDAD: Es casi más sencillo dirigir a tu skater en el móvil que en la consola. Apto para cualquier tipo de jugador. 8.9

PlayStation 2
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar



El tenis de Agassi en tu móvil

Hay muy pocos títulos de esta disciplina, y los que hay son pobres recreaciones de este deporte. Pero al fin aparece un juego digno para los seguidores del tenis y ya te lo puedes descargar desde **MoviStar e-moción**. **Andre Agassi Com2us Tennis** para teléfonos móviles cuenta con la licencia oficial del campeón de *Grand Slam*, en el cual el jugador podrá disputar partidos contra el mismísimo Agassi u otros tenistas en torneos individuales por todo el mundo. Además, estarán disponibles distintos tipos de terreno y se podrán ejecutar infinidad de golpes (machacar, hacer dejadas, globos, etc.) con el fin de que cada partido sea todo un reto.

Visita la web de PS2 y MoviStar



Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y consulta terminales compatibles, muchos más juegos y la sección de la **Revista Oficial de PlayStation 2**, donde encontrarás más información

TOP 10 RECOMENDADOS PLAYSTATION 2 R.O.E. MoviStar e-moción





01 SPLINTER CELL E.O. Cod. splinter

Nuevas aventuras de espionaje, más arriesgadas y divertidas para tu móvil.



02 POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO Cod. prince

Una nueva aventura desarrollada en el mundo árabe.



03 ARKANOID Cod. arkanoid

Una increíble adaptación de la recreativa clásica de Taito que te enganchará desde el principio.



04 SIBERIAN STRIKE II Cod. siberian

Todo un clásico *arcade* repleto de acción y enemigos a mansalva.



05 EGYPT QUEST Cod. egipto

Aventuras y acción a raudales en la legendaria tierra de los faraones con elementos de estrategia.



06 CALL OF DUTY Cod. call

Los aliados se enfrentan al enemigo en tierras francesas.



07 UNDERWORLD Cod. underworld

Encarna a la bella protagonista de este juego de acción y plataformas.



08 MOVISTAR RACING Cod. mr

Los aficionados al motociclismo ya tienen un títutlo con el que divertirse.



09 SPIDER-MAN Cod. spider

Otro de los superhéroes más famosos de los cómics de toda la vida ya tiene su propio juego.

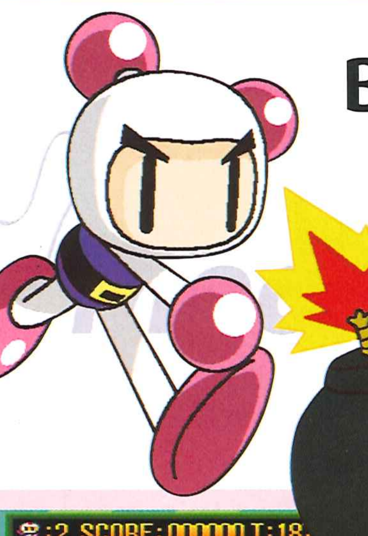


10 RAYMAN 3 Cod. rayman3

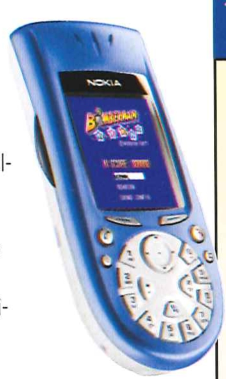
El simpático personaje en su aventura más colorida y apasionante hasta el momento.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar splinter) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Bomberman



Otro gran clásico procedente de las recreativas y que ya ha pasado por múltiples sistemas de entretenimiento regresa con una versión fiel al original. Colocando bombas debes acabar con los enemigos y escapar del nivel en un tiempo determinado. Algunos de los muros ocultan potentes *power-ups* que te permitirán obtener resultados sorprendentes. Con un total de 30 niveles, ***Bomberman*** pondrá a prueba tus reflejos y destreza hasta dejarte agotado. Tanto los gráficos como el sonido del juego conservan el encanto *retro* del original, algo que los más veteranos sabrán apreciar.





POWER-UPS

Entre los múltiples *power-ups* que podrás encontrar tienes bombas que estallan por control remoto, potentes bombas de TNT y vidas extra. Además, podrás obtener habilidades como atravesar determinados muros y colocar varias bombas.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página wap de **e-moción**.



Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.



Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al **Centro de Relación con el Cliente MoviStar** al **609** (llamada gratuita).

Envía «descargar bomber» al 404 para descargarte este juego



BOMBERMAN

[+] Su sencillez es brutalmente adictiva.
[-] La curva de dificultad es muy pronunciada.

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 6100, NOKIA 7650, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 3650, NOKIA 7250, NOKIA 3100, NOKIA 6600, NOKIA N-GAGE, NEC 341i, SIEMENS M55, SIEMENS S55, SIEMENS SL55, SIEMENS MC60.

GRÁFICOS: Tanto los niveles como los enemigos son bastante sencillotes, si bien mantienen la estética retro del original. **7.0**

AUDIO: Los efectos de sonido y la música proceden del original, así que no esperes nada espectacular. **6.9**

JUGABILIDAD: Su concepto de juego hace a Bomberman un título brillante. Es fácil de controlar, aunque difícil de dominar. **9.5**

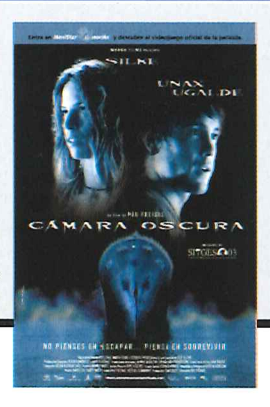
PlayStation 2 **9.3** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar



Una de miedo

Llega a **MoviStar e-moción** *Cámara Oscura*, el juego oficial creado por **Microjocs Mobile** y **Pebegat Six** de la película de igual nombre que se estrena el 12 de marzo. Un filme de terror y suspense protagonizado por Silke y Unax Ugalde en la que un grupo de jóvenes viaja a Costa de Marfil para hacer submarinismo...



Moto GP 2 llega a MoviStar e-moción de la mano de THQ

Las últimas novedades de **THQ** para consola ya han desembarcado en los móviles norteamericanos y pronto lo harán en Europa. *Moto GP Ultimate Racing Technology 2* da el salto a las 3D en móviles con el motor de juego más veloz que hayas visto y 4 modalidades que le aseguran una extensa vida. *Sphinx y La Maldita Momia* es una aventura 3D con 12 niveles ambientados en el antiguo Egipto y protagonizados por dos personajes.

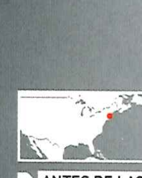


ATENAS_GRECIA

2004_LOS_XXVIII_JUEGOS_OLÍMPICOS

OLVIDA LA COMPETICIÓN. UN ATLETA DEBE SUPERAR PRIMERO LAS CONDICIONES METEOROLÓGICAS. PRESENTAMOS CLIMACOOL®: EL PRIMER Y ÚNICO CALZADO DE RUNNING CON VENTILACIÓN DE 360 GRADOS Y CANALES ESPECIALES QUE GUÍAN EL AIRE HACIA EL INTERIOR Y EL EXTERIOR DE LAS ZAPATILLAS. JUNTOS CREAN UN FLUJO DE AIRE ALREDEDOR DEL PIE, PARA QUE TE SIENTAS FRESCO Y CÓMODO AUNQUE LAS COSAS SE CALIENTEN.





BOSTON_USA

1979_EL_83_MARATÓN_ANUAL_DE_BOSTON

ANTES DE LAS CLIMACOOL® ESTABAN LAS ADISTAR RUNNER: EL CALZADO DE RUNNING ORIGINAL, SUPERLIGERO Y SUPERTRANSPIRABLE. SU EMPEINE DE NYLON MANTENÍA A LOS CORREDORES FRESCOS Y CÓMODOS MIENTRAS LUCHABAN CONTRA EL CANSANCIO, EL SUFRIMIENTO DE LAS CUESTAS Y LA AGLOMERACIÓN DE CORREDORES EN EL MARATÓN DE BOSTON.®

adidas.com/running


FOREVER SPORT
adidas

por Manuel Arenas

SONY CINEZA
VPL-HS20



Uno de los proyectores más avanzados del momento a la hora de proporcionar la mejor calidad de imagen

http://www.sony.es

PVP-R: 4.000 Euros

Sin duda, el **VPL-HS20** no es un proyector que se caracterice por su portabilidad, por lo que lo ideal será disponer de un salón amplio para instalar este proyector en una ubicación fija, o donde no sea obligatorio moverlo tras las proyecciones. También es recomendable disponer de una pantalla de calidad por encima de la media sobre la cual proyectar las imágenes. Este proyector tampoco tiene un precio económico, pero a cambio ofrece características muy por encima de la media dentro del mercado de la proyección para el entorno doméstico.

Contraste y nitidez

El **Cineza VPL-HS20** es un proyector panorámico con formato de imagen 16:9 auténtico y capaz de mostrar resoluciones de casi 1.400 x 768 puntos en combinación con un PC, lo cual será de agradecer si se emplea el ordenador como fuente de contenidos audiovisuales, lográndose una definición excelente para las imágenes mostradas en la pantalla. Por otro lado, su contraste es también muy elevado, alcanzando la relación 1300:1 cuando se activa el modo *CinemaBlack Pro*, lo cual se traduce en unos negros muy saturados incluso en escenas nocturnas o exentas de luz. Sin duda, sus tres paneles LCD de Polisilicio están detrás de la excelente puesta en escena de las películas lograda con este proyector, así como la calidad de la lámpara empeada, que por otro lado mejora su durabilidad con hasta 3.000 horas de vida. Una buena noticia, pues el precio de estas lámparas suele ser muy elevado.

BRILLO SILENCIOSO

Con 1.400 ANSI lúmens, el **VPL-HS20** literalmente brilla con luz propia, aunque disipa el calor generado por su lámpara de 180 Vatios de un silenciosa gracias al reducido nivel de ruido de su ventilador, que además incorpora un filtro intercambiable para evitar que entre polvo en el interior del **Cineza**. Además, incorpora una ranura para leer tarjetas de memoria *Memory Stick* conteniendo imágenes en formato JPEG o vídeo MPEG, con lo que las sesiones fotográficas con familiares y amigos podrán disfrutarse a lo grande sobre una pantalla de hasta 300 pulgadas de diagonal. En espacios más reducidos que no permitan separar demasiado el **Cineza** de la pantalla también podrán obtenerse diagonales a partir de 40 pulgadas con tan sólo una distancia entre el proyector y la pantalla de apenas 2 metros. También es posible instalar el proyector en el techo y ajustar la geometría. Tal vez pueda resultar tedioso configurarlo por primera vez debido a sus numerosos parámetros de ajuste, pero luego se agradecerá disponer de tal control.

CARACTERISTICAS TECNICAS

Brillo: 1.400 ANSI Lumens
Contraste: 1.300:1 con Cinema Black Pro.
Tecnología: LCD con 3 panles de 0'87" con tecnología de Polisilicio y resolución WXGA
Resolución: 1.386x788
Formato: Panorámico 16:9 nativo
Diagonal: 40" a 1'8 metros hasta 300" a 14 metros
Lámpara: 180 Vatios y hasta 3.000 horas de duración
Ventilador: silencioso (sólo 28 DB)
Entradas: S-Vídeo, Vídeo compuesto, VGA (hasta 1.280x768), USB mini, DVI-HDTV, audio estéreo
Ranura Memory Stick: sí (lee archivos JPEG y MPEG)
Altavoces: Estéreo (2 W x 2), sólo para su uso con tarjetas Memory Stick
Peso: 5'4 Kg
Dimensiones: 34'5 x 14'8 x 36'9 cm

APPLE IPOD MINI

La gama **iPod** se ha convertido en uno de los mayores éxitos de **Apple** en ventas. Con un diseño irresistible y unas características y calidad de audio por encima de la media, el **iPod** ha ido evolucionando con el tiempo hacia formas más estilizadas, redondeadas y compactas. Ahora llega el turno de **iPod Mini**, una familia de productos que complementa a los **iPod** tradicionales y que aporta una mayor portabilidad gracias a sus apenas 100 gramos de peso y sus reducidas dimensiones. Se sacrifica la capacidad, que ahora es de 4 GB, pero para muchos usuarios será una pérdida aceptable frente a la ganancia en movilidad. En cuanto a funcionalidad y manejo, apenas sí hay diferencias respecto a sus hermanos mayores siendo compatible con su gama de accesorios, aunque hay más colores para elegir aparte del tradicional blanco.



http://www.apple.es

PVP-R: 299 Euros

«DISPONIBLE EN 6 COLORES, LA SERIE MINI POSEE UNA MAYOR CAPACIDAD DE 4 GB Y UNA MEJOR PORTABILIDAD»



REGLA Nº: 88 NUNCA MUESTRES TUS EMOCIONES





No rompas
las reglas Ninja.
¡Destrózalas, machácalas
y olvídalas!

¿quién se apunta?



namco www.i-ninja-game.com http: //es.playstation.com

ALTAVOCES

Si quieres disfrutar con tus videojuegos y películas acompañado de auténtico sonido

LOGIC 3 SOUND STATION

La experiencia adquirida por **Logic 3** en el campo de los periféricos les ha permitido crear un sistema de audio barato y potente, aunque sin dos importantes sistemas de audio: DTS y Dolby Pro Logic II. Su decodificador extraplano incluye multitud de funciones, como la posibilidad de añadir un determinado retardo al sonido del altavoz central y los traseros y tres diferentes parámetros de reverberación. En el lado negativo encontramos la necesidad de utilizar dos transformadores de corriente y su precio, algo excesivo teniendo en cuenta sus limitaciones.

- PRECIO: 209 EUROS (IVA INCLUIDO)
- AUDIO: DOLBY DIGITAL, PRO-LOGIC
- CALIDAD DE SONIDO: MUY BUENA
- ENTRADAS: 2 ANALÓGICAS, DIGITAL COAXIAL Y DIGITAL ÓPTICA.
- POTENCIA DE ALTAVOCES: 5 W RMS POR ALTAVOZ, 20 W SUBWOOFER
- DISEÑO: MUY BUENO
- PROS: DISEÑO. MANDO A DISTANCIA MUY COMPLETO. SONIDO MUY LIMPIO
- CONTRAS: NO TIENE NI DTS NI PRO LOGIC II. REQUIERE DOS FUENTES DE ALIMENTACIÓN
- MANDO A DISTANCIA: SÍ
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: REGULAR
- VALORACIÓN GLOBAL: 7 (SOBRE 10)



■ Logic 3 es sinónimo de calidad, y así queda patente tanto en el diseño como en el sonido de este conjunto de altavoces Dolby Digital 5.1

SPC205 SPEAKER SYSTEM



■ El conjunto de altavoces de 4Gamers ofrece decodificación DTS de calidad a un precio realmente competitivo

El conjunto de altavoces creado por **4Gamers** ofrece buena potencia de sonido, un decodificador versátil con muchas funciones y a un precio realmente competitivo. La pequeña caja del amplificador, quizá demasiado iluminada por sus *leds* azules, oculta una circuitería capaz de decodificar hasta DTS y de representar el audio con tres niveles de reverberación. Lo único negativo del sistema de audio de **4Gamers** es la falta de Pro Logic II y una ligera vibración del *subwoofer* con volúmenes (muy) altos.

- PRECIO: 229,95 EUROS (IVA INCLUIDO)
- AUDIO: DOLBY DIGITAL, DTS, PRO-LOGIC
- CALIDAD DE SONIDO: MUY BUENA
- ENTRADAS: ANALÓGICA, DIGITAL COAXIAL Y DIGITAL ÓPTICA
- POTENCIA DE ALTAVOCES: 5 W RMS POR ALTAVOZ, 30 W SUBWOOFER
- DISEÑO: MUY BUENO
- PROS: DOS COLORES PARA LOS SATÉLITES INCLUYE ADAPTADOR PARA 6C Y XBOX DECODIFICADOR DTS A UN PRECIO ASEQUIBLE.
- CONTRAS: PANEL DEMASIADO ILUMINADO
- MANDO A DISTANCIA: SÍ
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: BUENA
- VALORACIÓN GLOBAL: 8 (SOBRE 10)

EASY SOUND CINEMA DECO

- PRECIO: 119,99 EUROS (IVA INCLUIDO)
- AUDIO: DOLBY DIGITAL, PRO-LOGIC
- CALIDAD DE SONIDO: BUENA
- ENTRADAS: 4 ANALÓGICAS, DIGITAL COAXIAL Y DIGITAL OPTICA
- POTENCIA DE ALTAVOCES: 10 W RMS POR ALTAVOZ, 40 W SUBWOOFER
- DISEÑO: REGULAR
- PROS: SU RELACIÓN CALIDAD/PRECIO POSEE VARIOS MODOS DE ECUALIZACIÓN
- CONTRAS: NO TIENE DTS NI PRO LOGIC II, NO INCLUYE CABLES COAXIAL NI ÓPTICO
- MANDO A DISTANCIA: SÍ
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: MUY BUENA
- VALORACIÓN GLOBAL: 7 (SOBRE 10)

Un diseño más bien sobrio y un acabado no demasiado profesional son las señas de identidad de un conjunto de altavoces muy económico, pero a la vez muy potente. **BestBuy** ha unificado el *subwoofer*, decodificador y fuente de alimentación, facilitando la conectividad pero complicando su instalación, ya que en algunos casos el alcance del mando a distancia y la visión del *display* puede complicarse. Aunque no incluye sonido DTS ni Pro Logic II, el precio del conjunto es muy bajo para todo lo que ofrece.

■ El sistema de BestBuy ahorra espacio uniendo el decodificador y el subwoofer en uno sólo



por «Doc y Nemesis»

5.1 PARA PS2

de cine aquí te mostramos algunas opciones para hacer tus deseos realidad

NGS BOOSTER 5.1

- PRECIO: **220 EUROS (IVA INCLUIDO)**
- AUDIO: **DOLBY DIGITAL**
- CALIDAD DE SONIDO: **BUENA**
- ENTRADAS: **DIGITAL COAXIAL Y DIGITAL ÓPTICA**
- POTENCIA DE ALTAVOCES: **4 W RMS POR ALTAVOZ, 30 W SUBWOOFER**
- DISEÑO: **BUENO**
- PROS: **BUENA POTENCIA EN EL SUBWOOFER, ADEMÁS ES DE MADERA**
- CONTRAS: **NO ADMITE NI DTS NI DOLBY PRO-LOGIC II**
- MANDO A DISTANCIA: **SÍ**
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: **REGULAR**
- VALORACIÓN GLOBAL: **6 (SOBRE 10)**

El sistema de altavoces ideal para aquellos que quieran disfrutar de sonido 5.1 sin atormentar excesivamente su cartera y que no sean capaces de localizar los muy superiores Creative Inspire GD580. Entre las virtudes del **NGS Booster 5.1** se cuentan un diseño atractivo y un *subwoofer* bastante potente (30W RMS) construido en madera. En su contra, la poca versatilidad de su decodificador Dolby AC3; no admite ni DTS ni Dolby Pro-Logic II, la pista de sonido que más está abundando en los últimos lanzamientos para **PlayStation 2**.



El subwoofer de madera (de 30W de potencia) es el principal reclamo del NGS Booster 5.1 PC/Gaming



CREATIVE INSPIRE GD580

- PRECIO: **199,99 EUROS (IVA INCLUIDO)**
- AUDIO: **DOLBY DIGITAL, DTS, PRO LOGIC II**
- CALIDAD DE SONIDO: **MUY BUENA**
- ENTRADAS: **ANALÓGICA, DIGITAL COAXIAL Y DIGITAL OPTICA**
- POTENCIA DE ALTAVOCES: **6 W RMS POR ALTAVOZ, 17 W SUBWOOFER**
- DISEÑO: **EXCELENTE**
- PROS: **MÁXIMA CALIDAD DE SONIDO POR MENOS DE 200 EUROS. FANTÁSTICO DISEÑO. 2 SALIDAS PARA CASCOS**
- CONTRAS: **TODO EL CABLEADO PASA POR EL SUBWOOFER. CABLES DEMASIADO CORTOS**
- MANDO A DISTANCIA: **SÍ**
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: **EXCELENTE**
- VALORACIÓN GLOBAL: **9 (SOBRE 10)**

Difícil encontrar algo mejor por sólo 199,99 Euros. Los **Creative Inspire GD580** aúnan un soberbio diseño con una gran versatilidad. Es el equipo ideal para un fanático de las consolas, ya que que soporta DTS y Dolby Pro-Logic II, además del clásico Dolby Digital. Los inconvenientes llegan al instalarlo en un salón o una habitación amplia: el cableado de los 5 altavoces es corto y todos ellos parten del *subwoofer*, lo que obliga a tirar demasiado cable por el suelo y a mantener los altavoces muy cerca del TV. Es el único defecto que hemos podido encontrarle.

LOGITECH X620

- PRECIO: **139 EUROS (IVA INCLUIDO)**
- AUDIO: **4.1 DOLBY SURROUND (PS2)**
- CALIDAD DE SONIDO: **MUY BUENA**
- ENTRADAS: **RCA/MINI JACK**
- POTENCIA DE ALTAVOCES: **7.4 W RMS (FRONTAL Y POSTERIOR), 8 W RMS (CENTRO Y CENTRO POSTERIOR), 24.3 W SUBWOOFER**
- DISEÑO: **EXCELENTE**
- PROS: **EL DISEÑO, ACABADO Y MATERIALES EXCELENTES. GRAN POTENCIA DEL SUBWOOFER. 6 ALTAVOCES SATÉLITES**
- CONTRAS: **NO INCLUYE ENTRADA ÓPTICA DIGITAL O COAXIAL PARA CONSOLA. LA CONEXIÓN ES A TRAVÉS DE RCA.**
- MANDO A DISTANCIA: **NO**
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO: **BUENA**
- VALORACIÓN GLOBAL: **7 (SOBRE 10)**

Aunque el producto estrella de **Logitech** en este campo son los sobresalientes Z680, los que quieran una opción mucho más económica y con seis altavoces satélite pueden decantarse por este modelo. La calidad de los componentes, el excelente acabado, un elegante diseño y una potencia real de más de 70 Vatios para el conjunto son sus mejores cartas de presentación. Pero aquí se acaban las ventajas ya que la conexión de nuestra **PS2** tendrá que realizarse a través de RCA en lugar de la recomendable entrada digital óptica y/o coaxial. Aún así con el conmutador de selector de fuente podremos disfrutar de auténtico sonido envolvente a través de los siete altavoces.



Como suele ser habitual en los productos de Logitech, el diseño y acabado son perfectos



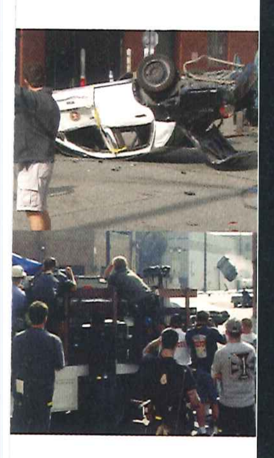
por R. Dreamer

DRIV3R

Expectación ante la última maravilla de Reflections

No son muchos los grupos de desarrollo que puedan permitirse el lujo de mantenerse al margen de las estrictas fechas de entrega impuestas por las compañías, apurar al máximo el proceso de creación y limar las impurezas del juego hasta quedarse lo más cerca de la perfección absoluta. Dentro de este grupo de elegidos se halla **Reflections**, uno de los pocos desarrolladores de *software* lúdico europeos, por no decir los únicos, que no escatiman en dinero, tiempo y dedicación para que sus títulos se conviertan en éxitos de ventas. La trayectoria de



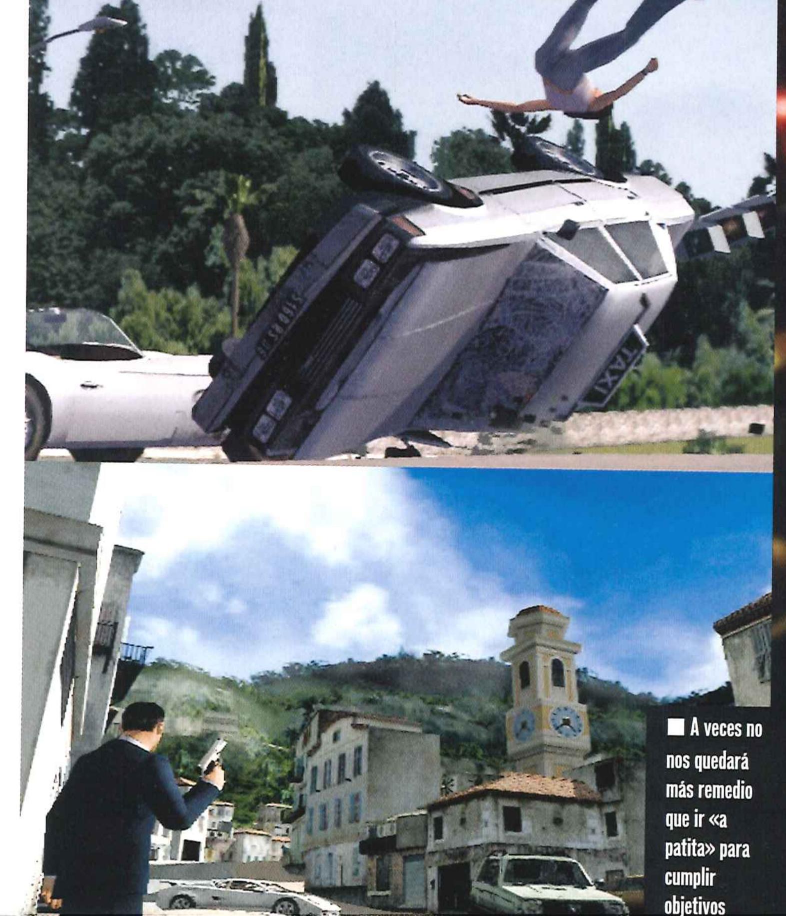


RUN THE GAUNTL3T

Atari ha llegado a un acuerdo con Ridley Scott Associates para producir un corto cinematográfico basado en ***Driv3r***. En él, Tanner tiene que recoger el último coche de una serie de 40 auténticas rarezas deportivas, que finalmente serán trasladadas a Rusia sin que su carrocería sufra un solo rasguño. Podéis ver los diferentes tráilers publicados en la web: www.driv3r.com

Reflections nos ha dejado títulos memorables como *Shadow Of The Beast* para Amiga o la saga *Destruction Derby* en **PSone** y, por supuesto, la incomparable experiencia que supuso *Driver* cambiando la forma de entender y disfrutar los juegos de conducción en consola definitivamente. Tras una larga espera, la franquicia hace su debut en **PlayStation 2** con uno de los juegos más esperados para este formato, ***Driv3r***. Son muchos los rumores que han aparecido desde que se filtraron las primeras noticias sobre su desarrollo. Ahora, por fin, podemos hablar con certeza de cuáles van a ser los pilares de la última maravilla de la factoría de Martin Edmondson. En primer lugar, hay que señalar que el juego utiliza una versión mejorada del motor gráfico de *Stuntman*. Si aquella arriesgada apuesta de la compañía ya nos dejó marcados con su preciosismo, el grado de detalle, calidad y espectacularidad de ***Driv3r*** van mucho más allá. **Reflections** ha tenido que ajustar tanto la maquinaria que finalmente ha suprimido una de las cuatro ciudades que en un principio iba a comprender el juego. Las calles de La Habana han desaparecido dejando más espacio para las soleadas avenidas de Niza, las concurridas callejas de Estambul y las autopistas de Miami, conformando un total de 35.768 edificios, 150 km. cuadrados de escenarios y 251 km. de carreteras. La acción se divide en tres modalidades de juego. En *Take a Ride* el jugador podrá recorrer las tres urbes disponibles a su antojo, por el simple hecho de divertirse al volante. Al parecer, ***Driv3r*** también contará con una sección de minijuegos entre los que se incluye un modo de Supervivencia en el que tendremos que aguantar el máximo tiempo mientras somos

«251,23 KM DE CALLES Y CARRETERAS MÁS UN TOTAL DE 35.768 EDIFICIOS»



■ **A veces no nos quedará más remedio que ir «a patita» para cumplir objetivos**



perseguidos por coches de policía. El modo principal, el que realmente sustenta el juego, se llama *Undercover*. De nuevo, volveremos a encarnar a Tanner, que junto a Tobias Jones se infiltra en una banda de traficantes de coches de Miami. Un turbio negocio que transporta los vehículos a Europa y desde allí finalmente a Rusia. Aunque esta vez la acción también requerirá ir a pie, en ningún caso seguirá la estela de títulos como *GTA*, *The Getaway* o *True Crime: Streets Of LA*. Martin Edmondson insiste en aclarar que ***Driv3r*** ha sido concebido como un juego que intenta trasladar a la pequeña pantalla el espíritu de películas como *Bullit*, *Ronin* o *The French Connection*, cuya principal virtud consistía en ofrecer las persecuciones de coches más espectaculares que jamás se hayan visto. En lo que se refiere a las escaramuzas fuera del coche, podremos utilizar 8 armas diferentes: uzis, revólveres, granadas y diferentes tipos de rifle. Pero lo que todo el mundo está esperando es contemplar los vehículos y su comportamiento. En ***Driv3r***, **Reflections** ha incluido más de 70 vehículos, desde motos hasta tráilers, como los famosos Mack de EE.UU. Finalmente, destacar que estrellas como Michael Madsen (*Reservoir Dogs*), Michelle Rodríguez (*A Todo Gas*), Mickey Rourke (*El Corazón Del Ángel*) y el cantante Iggy Pop ponen voz a los personajes.

«REFLECTIONS PULE LAS ÚLTIMAS IMPUREZAS DE DRIV3R, QUE VERÁ LA LUZ EL MES DE JUNIO»

CIUDAD3S

Niza en la Côte d'Azur, el exotismo de Estambul y el irresistible encanto de Miami son los tres escenarios elegidos para *Driv3r*. Del proyecto inicial ha desaparecido finalmente La Habana que prometía mostrar coches de los años 50 y 60.

A DOS RU3DAS

Por primera vez en la saga *Driver*, sus creadores se han atrevido a introducir vehículos a dos ruedas. Todo un aliciente para la tercera entrega en la que por fin podremos realizar todo tipo de diabluras conduciendo una moto. Pero **Reflections** ha ido mucho más allá y pone a nuestra disposición camiones, autobuses e incluso diferentes tipos de embarcaciones. Una oferta completísima compuesta por más de 70 vehículos.

Las imágenes hablan por sí solas. Podemos pasar de disfrutar de una increíble puesta de sol a conducir un imponente tráiler

¡REGISTRA TU JUEGO Y GANA UNA BICICLETA GIANT!

HAZ LO QUE SEA... ¡PERO LLEGA EL PRIMERO!

YA A LA VENTA.

PlayStation 2

Downhill Domination

Compite en 9 montañas legendarias a través de 27 impresionantes pistas.

Lánzate, da puñetazos y patadas... hazte el amo de la carrera.

60 acrobacias diferentes en un descenso a los infiernos.

90% GAMENOW

9/10 PSM

Downhill Domination incluye 20 temas, entre ellos música original de Run DMC, Slipknot y The Herbaliser.







www.codemasters.com/downhill



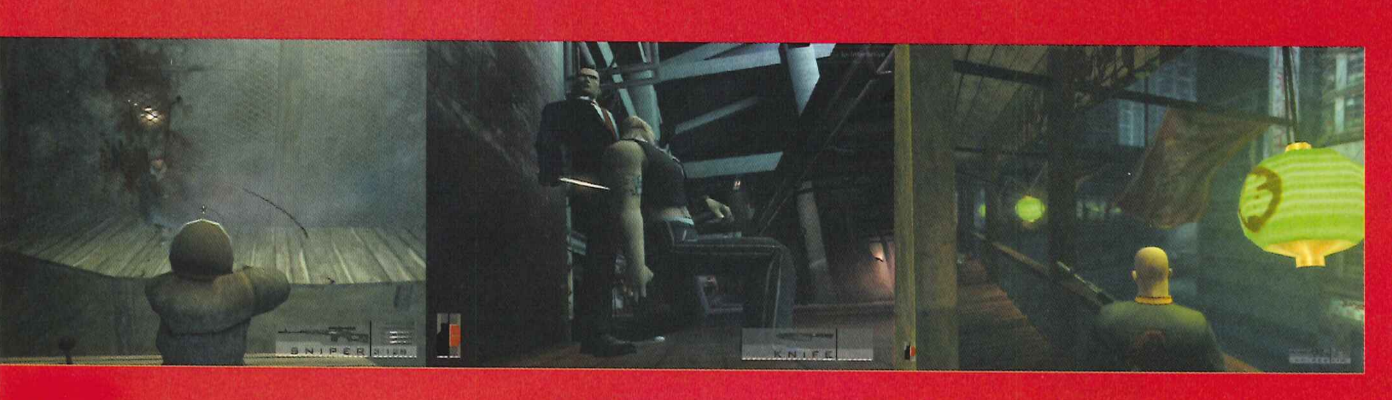
GENIUS AT PLAY™

HITMAN CONTRACTS

por Supernena

El asesino sigue suelto

Viajamos hasta las oficinas de IO Interactive en Copenhague para contarte todo sobre el regreso del Agente 47



■ Etiqueta: Para pasar desapercibido es fundamental equipar a Hitman con un vestuario acorde a cada situación. Para ello, podrás «tomarlo prestado» de alguno de los lugareños o intentar encontrarlo a lo largo y ancho del nivel



NUEVO MOTOR GRÁFICO

La principal novedad de este título es su renovado motor gráfico que permite unos excelentes resultados en los movientos de partículas, efectos de niebla, profundidad de campo con corrección del color y la distancia en tiempo real y efectos climatológicos de gran realismo. Así, podemos movernos por Siberia en medio de una incansable nevada o observar cómo se mueven los faroles y banderolas que adornan las ventosas calles de Hong Kong, perfectamente ambientadas y recreadas con gran belleza.

El asesino a sueldo más famoso del mundo lúdico vuelve a las andadas con más sed de sangre que nunca. La acción arranca en París con la policía emboscada a las puertas del hotel. El Agente 47 consigue escapar a duras penas y herido; en estado de semi-inconsciencia, su mente rememorará algunos de sus encargos más peligrosos. Esto convierte a ***Contracts*** en un juego mucho más siniestro y oscuro que sus predecesores. La mecánica, eso sí, se ha mantenido intacta y para superar cada fase deberemos cuidar cada movimiento y avanzar con sigilo utilizando cualquier elemento a nuestro alcance para acabar con cada enemigo. Al igual que en las anteriores entregas, también podemos optar por el modo Pacífico y limitarnos a liquidar a la persona que nos hayan encargado, esquivando o «neutralizando» al resto. Como es natural, esto complica considerablemente las cosas pero supondrá un incentivo para los amantes de los retos. Otra constante que se ha potenciado en ***Contracts*** es la libertad de movimiento: no hay un único camino predeterminado que necesariamente debamos seguir para completar la misión, sino que lo importante es cumplir el objetivo marcado sin importar la forma en que se consiga. El resultado es una experiencia mucho más interactiva que la que ofrecen otros títulos de características similares pero con una estructura más lineal como *Splinter Cell*. Otra diferencia respecto al título de **Ubi Soft** es que en ***Hitman*** no hay ninguna acción que aborte directamente la misión sino que, aunque nuestras oportunidades se vean drásticamente reducidas, aún hay posibilidades de supervivencia después de hacer saltar las alarmas. Esto no quiere decir que nos encontremos ante un título fácil ya que será necesario experimentar y seguir el método de ensayo/error hasta dar con la mejor forma de superar cada uno de los doce enormes niveles que componen esta nueva entrega. Para completar cada fase, no será imprescindible recorrerla en su totalidad, pero será interesante volver sobre ella para

«EL LANZAMIENTO DE CONTRACTS ESTÁ PREVISTO PARA ABRIL»



Hitman será accesible a cualquier jugador por su curva de dificultad gradual y su mejorado sistema de control

Los programadores de IO nos mostraron orgullosos todos los detalles técnicos y argumentales de Hitman 3

«SE HAN INCREMENTADO EL NÚMERO DE ARMAS DISPONIBLES Y SE HA DOTADO A HITMAN DE MÁS MOVIMIENTOS LETALES»



CUIDANDO CADA DETALLE

En las oficinas danesas de **IO Interactive** todos están volcados en este título. En nuestra visita recorrimos toda la planta en la que se ultiman los detalles para que ***Hitman: Contracts*** pueda estar en la calle el próximo mes de abril y comprobamos que el trabajo es tan minucioso que cuentan con un diseñador dedicado únicamente a recrear las armas con total fidelidad.

■ Con un operario distraído, unos ganchos para colgar carne y un poco de imaginación...

«EN ESTA ENTREGA LOS ESCENARIOS Y SITUACIONES SERÁN MÁS OSCUROS Y SINIESTROS QUE NUNCA Y CORRERÁ MÁS SANGRE»

■ Impresionantes reflejos generados por el nuevo motor gráfico que dan muestra de su potencia

buscar diferentes soluciones o algún objeto que antes habíamos pasado por alto, ya que en palabras de sus programadores, no hay dos partidas iguales. Por otro lado, el número de armas se ha visto ampliado al igual que los ataques asesinos cuerpo a cuerpo. Cada maniobra de asfixia, estrangulamiento o degollamiento estará por supuesto representada con una espeluznate animación. Pero, sin duda, las principales innovaciones son las referidas al apartado técnico.

En sustitución del anterior motor gráfico se ha incluido el nuevo *Glacier*, desarrollado por los propios programadores de **IO Interactive** que aseguran resultados cuatro veces más rápidos que los de *Hitman 2*. Esto se traduce en unos excelentes efectos de luz y la recreación de impresionantes condiciones climatológicas dinámicas. Además de la gran calidad de los reflejos, *Glacier* mejora los resultados en lo concerniente a la profundidad de campo y corrección del color. Esto ofrece una imagen mucho más cinematográfica y se aprecia en que, al observar objetos lejanos, los veremos borrosos pero a medida que nos vayamos acercando irá ganando progresivamente nitidez. Del mismo modo, se han cuidado mucho las transiciones entre un escenario y otro. Así, por ejemplo, al abrir una puerta para pasar de un exterior oscuro a una estancia iluminada, no se notará un salto sino una progresión gradual en el nivel de luz.

El aspecto sonoro ha sido igualmente implementado con efectos más realistas y diferenciados para cada una de las armas y con soporte para Dolby Pro Logic 2.

UNA MUJER NINJA FRENTE A LAS HORDAS DEL INFIERNO

Nightshade™

Disponible: marzo 2004

PVP recomendado: 44,95 Euros



PlayStation®2



SHELLSHOCK NAM'67

Dani3Po

Bienvenido al infierno

Los estudios holandeses de Guerrilla preparan para Eidos una aventura de acción en tercera persona situada en el conflicto bélico más controvertido del pasado Siglo XX



Muchas veces conflictos bélicos de todas las épocas han sido recreados en diferentes videojuegos. Las dos Guerras Mundiales, la Guerra del Golfo e incluso la reciente invasión de Irak han tenido como protagonistas a los propios jugadores. Sin embargo, el conflicto ocurrido en Vietnam en los años sesenta no ha tenido la misma suerte, quizá porque el todopoderoso ejército de los Estados Unidos tuvo que retirarse del país con el rabo entre las piernas ante la imposibilidad de acabar con el *Viet Cong*, el ejército Norvietnamita comunista. Por eso los programadores de **Guerrilla** han decidido crear un juego de acción en tercera persona que refleje toda la crudeza de esta guerra, calificada por ellos mismos como «sucia y cruel». En ***Shellshock: Nam'67*** el protagonista es un recluta que de la noche a la mañana se ve inmerso en un infierno donde los enemigos no son nada «honorables». Emboscadas, trampas de todo tipo y batallas campales se sucederán mientras observamos cómo nuestros compañeros de escuadrón van cayendo a causa de las balas, el napalm o los impactos de mortero. Podrán ser heridos en cualquiera de las extremidades y sus cuerpos inertes quedarán en el campo de batalla. Todo esto por no hablar de las visitas que realizaremos a las fortalezas enemigas, donde seremos testigos del trato y las atenciones que los soldados del Viet Cong dispensan a sus rehenes. Con todos estos detalles se pretende desmitificar la guerra. No existen en este título ni buenos ni malos, tan sólo un hombre que pretende sobrevivir en medio de semejante sin sentido. Los niveles que atravesaremos irán desde la jungla a los poblados de los campesinos del lugar, pasando por un complejo sistema de túneles que utilizaban los norvietnamitas para emboscar al enemigo. A lo largo de estos niveles tendremos que utilizar todas las tácticas que fueron empleadas por los soldados. La documentación por parte de los programadores ha sido

«SI MEDAL OF HONOR ES "SALVAR AL SOLDADO RYAN", SHELLSHOCK NAM'67 SERÁ "APOCALYPSE NOW"»





El sistema de cámaras inteligente hará que las tradicionales vistas desde el interior de una superficie sólida, cuando estamos de espaldas a ellas, desaparezcan por completo



La extensión de cada uno de los niveles es realmente impresionante. El sistema de acceso constante al disco hace que no aparezcan pantallas de carga durante los mismos



«EL JUEGO RETRATA SIN NINGÚN TIPO DE PUDOR LOS HORRORES DE UNA GUERRA DE AMARGO RECUERDO PARA ESTADOS UNIDOS»

exhaustiva y concienzuda. En la reciente visita que realizamos a sus oficinas en Amsterdam pudimos comprobar cómo decenas de libros y películas sobre la guerra de Vietnam se apilaban sobre sus mesas. Las armas incluidas también son idénticas a las reales: desde el imprescindible machete de combate (con el que podremos cortar el cuello a los enemigos si conseguimos sorprenderles por la espalda) al rifle o las granadas, pasando por el lanzallamas, un arma que hizo estragos en esta contienda. El aspecto gráfico es sorprendentemente realista, con decenas de modelos distintos para las unidades y un filtro que le otorga un aspecto «sucio» a la imagen, similar al usado en *Silent Hill*. Incluso se ha recreado el campamento base de nuestra unidad, donde podremos relacionarnos con el resto de los compañeros, comprar armas y munición, escuchar transmisiones radiofónicas de la época o ascender en la carrera militar. El título aparecerá bajo el sello de **Eidos** y será distribuido en Europa este próximo verano de la mano de **Proein**.

GUERRILLA

Fundado en el año 2000 y conocido hasta hace poco como **Lost Boys**, este grupo de programación holandés no llegó a ver publicado su primer proyecto para **Playstation 2**, llamado *Knights*. Actualmente son una compañía independiente y dentro de unos meses lanzarán el *shooter* en primera persona *Killzone*, distribuido por **Sony C.E.**

El motor gráfico del juego es el mismo creado por Guerrilla para Killzone, aunque modificado a conveniencia

www.smsparejas.com

logos, tonos, polifonicos, servicios mms,... lo tenemos todo para tu movil





código 1300



código 1301



código 1303



código 1306

código 1302



código 1305



código 1304

Mobile International Edition

envía **JJ65** seguido de un espacio y código del juego al **7494** o llama al 806 52 60 17 Ej: JJ65 1303 para ENIGMA

fondos

en color para tu movil

envia FONDOS15 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7808

O LLAMA AL 806 52 60 51

cine, coches, viajes, animales, deportes...



tonos polifonicos

O LLAMA AL 806 52 60 51

envía **TP8** seguido de un espacio y el código del polifónico al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TP8 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

Código	Título	Intérprete
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80025	THE SIMPSONS	THEME
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80024	THE MATRIX	FILM
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83650	SAINT ANGER	METALLICA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83885	NUMB	LINKIN PARK
83886	CAPRICHOSA	CHAYANNE
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80143	PINK PANTHER	THEME
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80014	JAMES BOND	FILM
80043	THE TERMINATOR	FILM
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80406	TAKE ON ME	A-HA
80478	CRAZY	AEROSMITH
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82430	DEVUELVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82740	MALDITO DUENDE	HEROES DEL SILENCIO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
83921	LAYLA	ERIC CLAPTON
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
84049	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
84051	AZZURRO	ADRIANO CELENTANO
84047	GIVE UNTO ME	EVANESCENSE
84043	HOY	GLORIA ESTEFAN
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISION
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83858	ALIVE	SONIQUE
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
83619	SEMOS DIFERENTES - TORRENTE	J. SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80336	MACGYVER	THEME
81691	JALEO	RICKY MARTIN
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80093	EQUADOR	SASH
80096	PULP FICTION	FILM
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION

NOVEDADES

Código	Título	Intérprete
84213	TEQUILA	CAFE QUIJANO
84212	STAND	JEWEL
84211	HIT THAT	THE OFFSPRING
84210	POWERLESS	NELLY FURTADO
84209	SIGNED SEALED AND DELIVERED	BLUE
84207	EL PADRINO	CINE
84206	MOON RIVER	DESAYUNO CON DIAMANTES
84205	LIFE FOR RENT	DIDO
84204	IN THE SHADOWS	THE RASMUS
84203	DOS GARDENIAS	LATIN LOVERS
84267	BULERIA	DAVID BISBAL
54412	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	

logos tonos

envia **MM98**+cód prod+ marca movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia MM98 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

O LLAMA AL 806 52 61 33

Logos: 09022, 26000 (SIMPSONS), 24072 (DON'T TOUCH), 02026, 02373, 02100, 09106, 12034 (Inicio), 01027, 18043 (KoЯn), 06360, 21031

EJ: MM98 50412 MOTOROLA

Código	Tono
54407	Tengo Queco
62073	Shin Chan Tv
62023	Simpsons tv
62039	Rasca y pica tv
51005	El Exorcista cine
54210	Fiesta pagana Mago de oz
51027	Mission impossible cine
54059	To Zanarkand Final FantasyX
54388	La madre de Jose Canto loco
55058	Cara al sol Himno
51087	Terminator cine
50570	Bring to life Evanescence
59608	8 mile Eminem
59743	Where is the love Black Eyed
54391	Son de amores Andy y Lucas
54394	No es lo mismo Al. Sanz
55011	Himno de España Himnos
53384	Voglio vederti danz. Prezioso
54353	Papi Chulo El chombo
52000	Benny Hill tv
58002	Cant del Barca himno
58010	Himno del Osasuna cf himno
68014	Hala Madrid himno
60614	Numb Linking park
62050	Los Munsters tv
62067	Chihuahua Cocacola
68026	We are the champions Queen
60593	Faint Linking Park
53363	Emotion Dj Ross
54276	Ni mas ni menos Los Chichos
51127	La vida es bella cine
51092	Harry Potter Theme cine
59775	Love profusion Madonna
51063	Pretty woman cine

NOVEDADES

Código	Tono
60676	Too lost in you Sugarbabes
59806	Obvious Westlife
59805	Everybody cries Liberty X
60674	Anesthesia Metallica
59804	Me, myself and I Beyonce
59803	I'm lovin it Justin Timberlake
60673	Figure you out Nickelback
60672	All about lovin you Bon Jovi
60671	Again Lenny Kravitz
59802	Milkshake Kellis

movilstation

TOP JUEGOS — envia **CONSOLA29** un espacio y código del juego interactivo al **7808**

O LLAMA AL 806 52 60 17

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

- 6 RAVEN SH. 1085
- DESAILLY 1020
- VAMPIRE 1223
- NIGHTMARE 1086
- RAYMAN GOLF 1010

LO+PEDIDO

Código	Juego
1018	Rayman 3
1088	XIII
1251	Bamm
1281	Prince of Persia Las arenas del tiempo
1005	Prince of Persia
1013	Solitaire
1089	Splinter Cell Extended Ops
1201	Football Fever
1009	Rayman Bowling
1084	Splinter Cell



«CUESTIÓN DE HONOR SUPERA A ALGUNOS CLÁSICOS DE LAS ARTES MARCIALES EN ACCIÓN Y ARGUMENTO»

■ La única forma de tirar a los motoristas es utilizando el comando para hacer counter a los ataques



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: TRIAD
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: BEAT'EM-UP/AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

CUESTIÓN DE HONOR

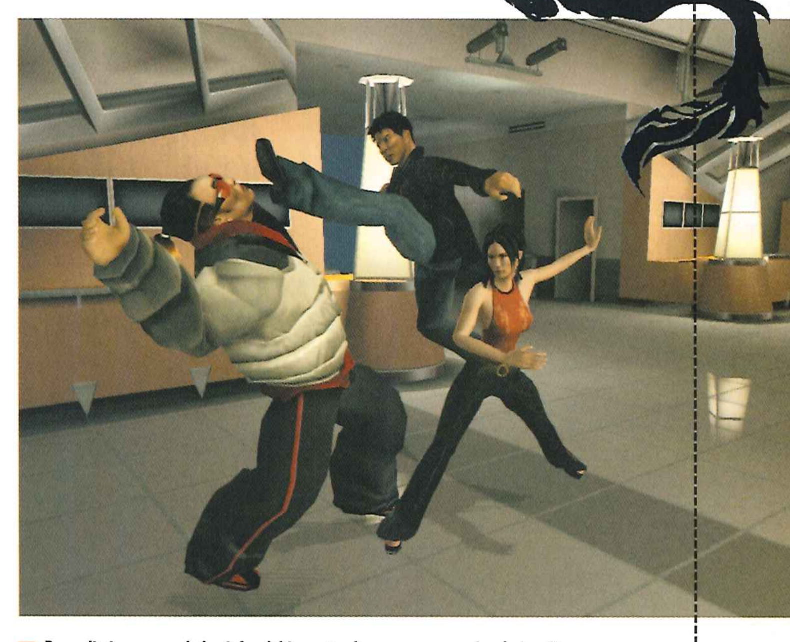
Uno de los grandes héroes de las películas de artes marciales llega a PS2 con un título de cine

Tras darse a conocer con la tercera entrega de *Arma Letal*, a Jet Li le han llovido ofertas de todo tipo; lo que, suponemos, nunca imaginaría sería verse protagonizando un videojuego. **Team Triad** ha sido la compañía artífice de tal proeza y su trabajo se presenta como un original título que mezcla acción, sigilo, aventura y lucha, y cuyo apartado técnico y argumento poco tiene que envidiar a los de las superproducciones de Hollywood. ***Cuestión De Honor*** es, básicamente y teniendo en cuenta a su protagonista, un *beat'em-up* que incluye suficientes elementos como para alejarlo de los esquemas clásicos de la lucha y, al mismo tiempo, invadir otros géneros como la aventura y el *shoot'em-up* al más puro estilo *Max Payne*. El marcado desarrollo de cada uno de los 62 diferentes capítulos que componen el juego nos obligará, casi siguiendo un ciclo, a luchar, a defendernos con armas de fuego de nuestros enemigos, a adentrarnos en un determinado lugar sin ser vistos y a escapar lo antes posible de las ráfagas de un helicóptero, explosiones, etc. Los escenarios de



TEAM TRIAD

De los tres años que el juego ha estado en desarrollo, Team Triad y Jet Li han invertido seis semanas en la creación de las animaciones con motion capture.



Para eliminar a uno de los jefes del juego tendremos que recurrir a la inestimable ayuda de Michelle. Podremos luchar junto a ella e incluso agarrarla para realizar los más efectivos movimientos conjuntos

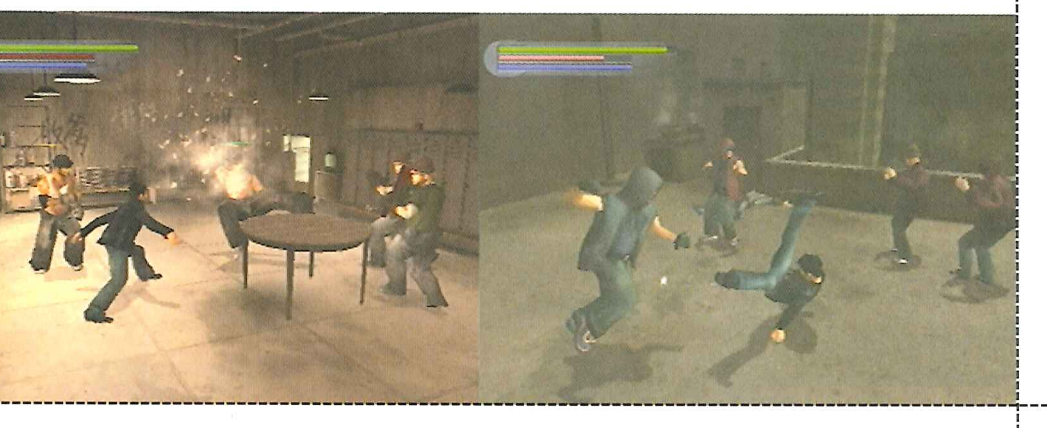


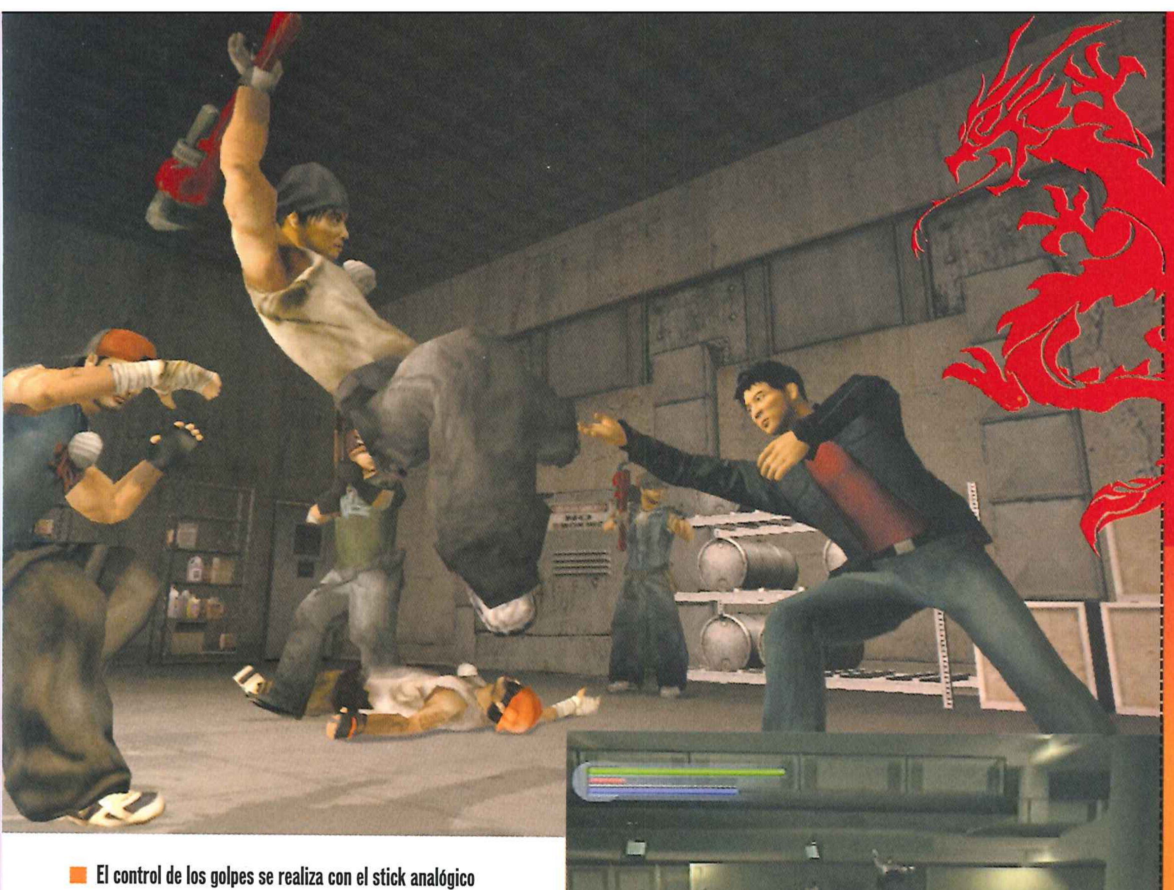
«LOS MOVIMIENTOS MÁS «CLÁSICOS» DE JET LI HAN SIDO PLASMADOS A LA PERFECCIÓN EN EL JUEGO»

lucha han sido tratados desde un punto de vista de lo más original: los ataques se realizan moviendo el *stick* derecho en la dirección en la que queramos golpear, dándonos la opción de realizar los más impresionantes *combos* golpeando a uno o a varios personajes consecutivamente. Su exquisito control nos permitirá, de una forma muy simple, la realización de llaves cuerpo a cuerpo, *reversals*, *combos* de todo tipo e incluso la utilización del entorno como «arma»; dependiendo de los objetos que tengamos cerca; Kit Yun, protagonista del juego, se apoyará en una mesa para realizar un *counter*, golpeará a los enemigos contra la pared, los arrastrará por la barra de un bar y hasta les restará energía sumergiendo su cabeza en el agua. Si conseguimos hacernos con una o dos barras de hierro, bates de béisbol e incluso patas de una mesa también podremos usarlo para golpear a los esbirros de Kwan, el malvado de turno. Los movimientos, lógicamente, han sido creados con técnicas de *motion capture* por el mismísimo Jet Li, algo que resulta evidente a través de algunos golpes que el actor suele realizar en sus películas, aunque las escenas de tiroteos podrían



La libertad de movimientos que ofrece Cuestión De Honor supera con creces a la de títulos similares





El control de los golpes se realiza con el stick analógico derecho, algo que nos permitirá enfrentarnos a varios enemigos y realizar y combinar ataques en cualquier dirección

asemejarse a cualquier filme de acción. Durante dichas escenas podremos apuntar a dos personajes simultáneamente (en estos niveles siempre dispondremos de dos armas, una para cada mano) y hasta realizar los típicos saltos que tanta fama dieron a *Max Payne*, pistolas en mano y cámara lenta incluida. Para dar más variedad a su desarrollo, encontraremos originales misiones como la de escapar de un helicóptero, adentrarnos sigilosamente en determinados edificios y hasta la de ocultarnos de un francotirador. Técnicamente, ***Cuestión De Honor*** presenta unas animaciones muy reales, gracias al *motion capture*, y unos escenarios repletos de detalles. Aunque los personajes resultan visualmente más simples que los entornos, suponemos que el motivo es el de mostrar un alto número de ellos sin hacer peligrar el *frame rate* (que se mantiene cercano a los 40/50 fotogramas por segundo casi constantemente). Lo más espectacular de su *engine* 3D es el comportamiento del entorno, muy real en cualquiera de los escenarios; los cristales saltan en pedazos al golpearlos, los vehículos se abollan y los muebles quedan reducidos a astillas.

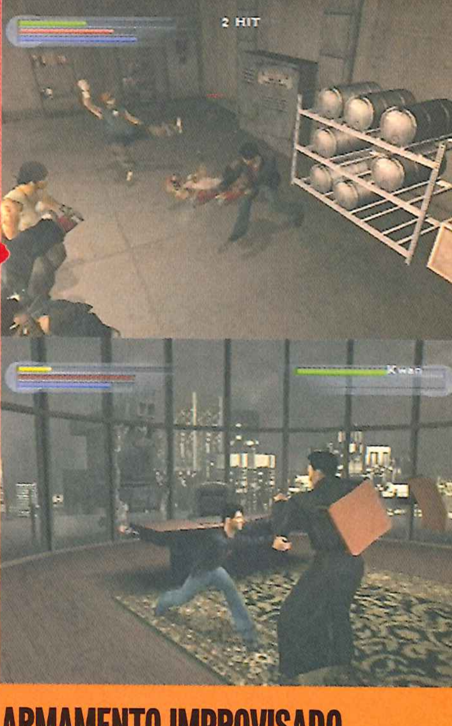
Las semejanzas del título creado por **Team Triad** con una película no se quedan en su protagonista y su argumento, ya que además de dividir el juego en capítulos seleccionables (una vez completados) como si fuera un DVD-Vídeo, podremos seleccionar entre diferentes lenguajes para cualquiera de las dos localizaciones en las que se desarrolla el juego. Si lo deseamos, podemos escuchar las voces en cantonés (el mismo Jet Li se ha encargado de su doblaje) cuando nos encontremos en China y oírlas después en inglés, al llegar a San Francisco, que es donde se desarrolla gran parte de la acción. Incluso podremos hallar los típicos «easter eggs» (aunque tendremos que conseguirlos jugando) que nos permitirán dotar a Kit Yun de dos nuevos atuendos, ver tres vídeos extra, la posibilidad de escuchar la banda sonora del juego y hasta de aumentar la dificultad. El mes que viene os desvelaremos todos los secretos de un título que plasma toda la acción del mejor cine de artes marciales. ***Doc***

ON

El argumento parece sacado de una buena película de acción y artes marciales. Las animaciones y los gráficos del juego son sublimes

OFF

Aunque el aspecto de cada uno de los niveles es muy diferente, el desarrollo de estos resulta bastante similar (lucha, disparos, sigilo, etc.)



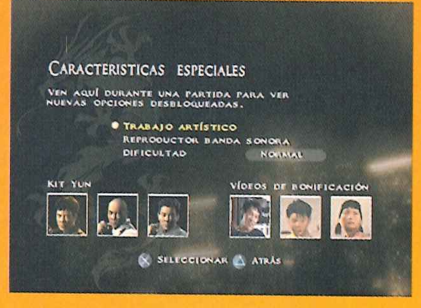
ARMAMENTO IMPROVISADO

Aunque la posibilidad de utilizar armas de fuego dependerá en todo momento del escenario en que nos encontremos, es posible utilizar improvisadas armas para defendernos de nuestros enemigos en los capítulos «cuerpo a cuerpo». Además de usar el entorno a nuestro favor (paredes, barras de bar, cocina, etc.), podremos apropiarnos de bates de los enemigos, barras de hierro e incluso de algunas patas de ciertas mesas para golpear a los oponentes. En algunas zonas seremos capaces de hasta levantar de una patada las sillas para después lanzarlas con fuerza contra alguno de los enemigos.



MICHELLE

La hija del jefe Chiang, que en un primer momento huirá de nosotros, combatirá contra los esbirros de Kwan en algunos momentos de la aventura. Podremos agarrarla y utilizar fulminantes movimientos especiales conjuntos.

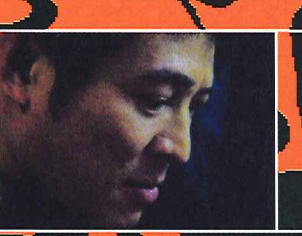


CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

A medida que vayamos completando niveles en el juego se irán abriendo nuevas opciones especiales. A través del menú de Extras podremos dotar a Kit de dos nuevos aspectos diferentes, aumentar la dificultad, ver varios vídeos de Jet Li y del juego, etc.

JET LI

Sony C.E. nos invitó a la presentación de Cuestión De Honor, su último y esperado lanzamiento con Jet Li como invitado estelar. El famoso actor cantonés ha participado en la parte creativa del juego, prestado su voz y sus inigualables técnicas de combate para lograr un resultado tan espectacular como realista.



«ME ENCANTAN LOS JUEGOS DE LA DÉCADA DE LOS 80. MI GÉNERO PREFERIDO ES EL PUZZLE; A PESAR DE MI TRABAJO, DIRÍAMOS QUE SOY UN "CHICO TETRIS"»

PlayStation 2 Revista Oficial : **¿Qué diferencias hay entre hacer una película y hacer lo mismo en un videojuego?**
Jet Li: El proceso creativo, el modo de crear el argumento y el concepto del proyecto es muy similar. La mayor diferencia está en la experiencia de la audiencia; mientras que en el cine es totalmente pasiva, con un videojuego es del todo activa. Cuando haces cine te tienes que preocupar del vestuario, el ángulo de la cámara, la iluminación... Gracias a la tecnología con la que está hecho el juego, no he tenido que preocuparme por cosas así, y he podido concentrarme en la creación de nuevos y espectaculares golpes y movimientos.
PS2 R.O.: **¿Qué sentiste la primera vez que viste a tu personaje en la pantalla, generado por el motor gráfico de la consola de PlayStation 2?**
Jet Li: Fue algo extraño; resultaba raro ver cómo un personaje generado por ordenador se parecía tanto a mí y ejecutaba mis golpes y movimientos.
PS2 R.O.: **¿Cuánto tiempo estuviste trabajando junto a los desarrolladores de Cuestión De Honor?**
Jet Li: En total, incluyendo todas las sesiones de *motion capture*, unos seis meses, aunque **Team Triad** ha estado unos tres años desarrollando el juego.
PS2 R.O.: **¿Ha habido algún otro experto en artes marciales implicado en el proyecto?**
Jet Li: Mi amigo Cory Yuen estuvo ayudándome y también es responsable de la coreografía que ha sido utilizada para las escenas de acción del juego.
PS2 R.O.: **¿Resulta más difícil crear un videojuego que una película?**
Jet Li: No necesariamente. Para mí, lo más complicado fue adaptarme al entorno en el que son desarrollados los juegos. La verdad es que aprendí mucho con la experiencia.
PS2 R.O.: **¿Cuántos tipos diferentes de artes marciales se han incluido en el juego?**
Jet Li: En ***Cuestión De Honor*** hemos intentado utilizar un gran abanico de movimientos de diferentes tipos de artes marciales, aunque la mayoría de los movimientos de Kit Yun son similares a los que suelo realizar en mis películas. La mayoría de los aficionados a los filmes de artes marciales ya estarán familiarizados con estos movimientos, aunque hemos incluido alguna novedad.
PS2 R.O.: **¿Has creado algún movimiento específico para el juego?**
Jet Li: Mi gran amigo Cory Yuen, que ha trabajado conmigo en la creación de ***Cuestión De Honor***, me ayudó a elaborar nuevos movimientos exclusivos para el videojuego. La forma en la que están hechos los juegos nos permitió probar nuevos golpes y movimientos diferentes a los de las películas.



■ **Jet Li posa sonriente mientras sujeta un ejemplar de nuestra publicación, durante la presentación en Londres de Cuestión De Honor**



■ Con tan sólo 12 años, el pequeño Jet Li ya ganó su primer torneo nacional de Kung Fu Wushu

PS2 R.O.: **¿Qué nivel de control sobre el aspecto creativo del juego has tenido?**
Jet Li: Colaboré con muchos aspectos del juego, incluyendo la dirección creativa de ***Cuestión De Honor***. Aprendí muchas cosas y ayudé al equipo de programación con el argumento del juego, las escenas de acción, los estilos de lucha, las localizaciones, etc.
PS2 R.O.: **¿Llegaste a tomar parte en el proceso de testeo del juego, dando nuevas ideas a los programadores durante el desarrollo?**
Jet Li: Aunque no tomé parte directa, «oficialmente», en las sesiones de testeo de las *betas*, tuve la oportunidad de probar varias versiones *demo* y disfruté con las diferentes fases de desarrollo. También, tanto Cory Yuen como yo, pudimos hacer diferentes sugerencias a los desarrolladores antes de la aparición de la versión definitiva del juego.
PS2 R.O.: **¿Qué crees que has aportado al juego, además de la imagen y los movimientos?**
Jet Li: Mis mayores aportaciones al proyecto han sido mi experiencia en las películas de acción, mi habilidad con las artes marciales y mis expectativas en términos de «acción al estilo Hong Kong».
PS2 R.O.: **¿Crees que el estilo de lucha creado para el juego recrea con precisión tus típicos movimientos?**
Jet Li: Por lo que he visto hasta ahora del juego, creo que los diseñadores y programadores de ***Cuestión De Honor*** han realizado un excelente trabajo recreando mis movimientos en el juego.
PS2 R.O.: **¿Te consideras un aficionado a los videojuegos? ¿Qué tipo de juegos te gustan más?**
Jet Li: Me gustaban mucho los videojuegos de los años 80. Con respecto a los géneros, me considero un aficionado a los juegos de *puzzle*, al más puro estilo *Tetris*.

«RESULTABA RARO VER CÓMO UN PERSONAJE GENERADO POR ORDENADOR REALIZABA MIS MOVIMIENTOS»

PS2 R.O.: **En resumen, ¿qué destacarías de tu experiencia en Cuestión De Honor?**
Jet Li: Formar parte del grupo de desarrollo de ***Cuestión De Honor*** ha sido una experiencia muy divertida y muy didáctica. He quedado realmente impresionado por todo lo que se puede hacer con la tecnología disponible actualmente y, sobre todo, he podido comprobar la cantidad de tiempo que hay que invertir en un proyecto como éste, así como el esfuerzo de una buena cantidad de personas para convertirlo en todo un éxito.
PS2 R.O.: **¿Qué es lo que más te ha gustado de participar en un proyecto como éste?**
Jet Li: De todo el proceso de desarrollo de ***CDH***, con lo que más he disfrutado ha sido con la posibilidad de formar parte de un intensivo trabajo en equipo y de conocer a gente con mucho talento y que aman su trabajo. También he disfrutado con el desafío personal de entrar en un nuevo formato, diferente al cine, y de aprender mucho sobre esta forma de entretenimiento.
PS2 R.O.: **Considerando tu gran influencia sobre el género de las artes marciales, ¿ves posible tu futuro regreso al mundo de los videojuegos?**
Jet Li: He disfrutado muchísimo con todo el proceso de creación de ***CDH***, espero poder repetir la experiencia en el futuro.



BIOGRAFÍA

Nacido en Hebei, China, el 26 de abril de 1963, Jet Li Lian Jie se interesó desde muy pequeño en el *Kungfu Wushu* y a la temprana edad de doce años conquistó el podio del campeonato nacional. En 1979 Jet Li dio el salto a la gran pantalla con *Los Luchadores De Shaolin*. Tras varias apariciones en películas de la serie *Shaolin*, en 1988 intervino en *Dragon Fight*. Uno de sus más sonados éxitos llegaría en 1991, con *Érase Una Vez En China*. En 1993 protagonizó *Fong Sai Yuk*, colaborando por primera vez con Cory Yuen Kwai. En 1994 protagonizó un *remake* de un filme de Bruce Lee, titulado en España *Jet Li Es El Mejor Luchador*. El primero de sus éxitos occidentales llegaría en 1998 con la cuarta entrega de *Arma Letal*, al que seguirían los filmes *Romeo Debe Morir* (2000), *El Beso Del Dragón* (2001) y *El Único* (2001). Sus últimos trabajos han sido *Hero* (2002), película estrenada hace muy poco en nuestro país, y *Nacer Para Morir*, filmada en 2003.



HERO

El nuevo filme protagonizado por Jet Li y dirigido por Zhang Yimou, estrenado hace unos meses en España y de inminente aparición en DVD, es un maravilloso cuento, al estilo *Tigre y Dragón*. En el papel de «Sin Nombre», Jet Li acudirá en busca del rey Qin para demostrar que ha vencido a los tres asesinos que le amenazaban, pero Qin tiene una historia muy diferente que contarle sobre la comparecencia de «Sin Nombre» ante él. ***Hero*** une una estética muy innovadora, una forma original de desarrollar el argumento y una coreografía con la que Jet Li y sus compañeros de reparto demuestran su habilidad con las artes marciales.





descárgate lo último en www.ociomovil.com

Regala una melodía

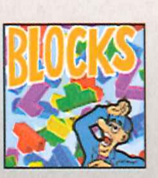
Envía **REGALOPS** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**. **EJ: REGALOPS AUSTIN**

No disponible para melodías polifónicas

juegos JAVA

¿Te aburres? Te aburres en el autobus, en clase,..
Utiliza tu móvil para jugar con los mejores juegos Java.
Envía **JUEGOPS** un espacio y la referencia del juego al **5354**
Ej: **JUEGOPS BLOCK**

blocks







Ref: BLOCK - **Tipo de juego:** acción/puzzle
Descripción: Agudiza tu ingenio con este adictivo juego
Móviles compatibles: Nokia: 3410, 3510i, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210

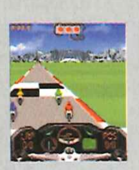
adventurer

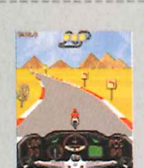




Ref: ADVENTURER - **Tipo de juego:** acción
Descripción: Recoge los diamantes por toda la pantalla derrotando a los enemigos que se te enfrentan. Hay 16 niveles de juego y cada uno de ellos es único y excitante
Móviles compatibles: Nokia 3410, 3510i, 7210, 7650

motomania







Ref: MOTOMANIA - **Tipo de juego:** acción
Descripción: Para maníacos de las carreras
Móviles compatibles: Motorola T720. Nokia 3100, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Sharp GX10



Teléfono de Atención al cliente: 91 640 48 11
Más juegos en: www.ociomovil.com
Coste mensaje: 0,90 + IVA (3 mensajes)

top 5

The flame/Dover
flame

Hit that/The Offspring
hit

Fortune Faded/Red Hot Chili Peppers
redhot

Fuente de energía/Estopa
fuente

Ya nada volverá a ser como.../El Canto
yanada

melodía	ref.
Regálame la silla../Alejandro Sanz	silla
Olvídate de mí/Iguana Tango	olvidate
Tequila/Café Quijano	tequila
Trouble/Pink	trouble
Bulería/David Bisbal	buleria
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver
Attitude/Suede	suede
Are you gonna be my girl/Jet	jet
Shut up/Black Eyed Peas	shut
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
This picture/Placebo	picture
Imaginary/Evanescence	imaginary
Y en tu ventana/Andy & Lucas	ventana
Pétalos marchitos/David DeMaría	petalos
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas
En tu cruz me clavaste/Chenoa	clavaste
Tú no sabes/Los Caños	nosabes
Gaia/Mago de Oz	gaia
Don't stop the music/Rosa	music
Te llevaré al cielo/Maná	cielo
Bad day/REM	bad
Devuélveme el aire/Bustamante	devuelveme
He sido tan feliz contigo/A. Sanz	contigo

tonos&polifónicas

melodía	ref.
White flag/Dido	flag
Tengo/Queco	tengo
La chica de la habitación../Fran Perea	allado
Re-offender/Travis	travis
Me against the music/Britney Spears	britney
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
We will rock you/Queen	rockyou
Back in black/ACDC	back
Enter sandman/Metallica	enter
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Light my fire/The Doors	myfire
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Pan de higo/Rosendo	pan
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
So payaso/Extremoduro	payaso
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Don´t stop/Rolling Stones	dont
You know you are right/Nirvana	know
Rojitas las orejas/Fito y los Fitipaldis	rojitas
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Stan/Eminem	stan
Agradecido/Rosendo	agradecido
Get busy/Sean Paul	busy
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
Los Serrano	serrano
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Desafío total	desafio
Terminator	terminator
Indiana Jones	indiana
Austin Powers	austin
Superman	superman
Harry Potter	harry
Blade	vampiro

melodía	ref.
Gladiator	gladiador
El Señor de los Anillos	anillos
Matrix Revolutions	navras
Si la vida son dos dias/ONCE	ilusion
El Inspector Gadget	gadget
Los Ángeles de Charlie	charlie
Los Lunnis	lunnis
James Bond	bond
Misión Imposible	mision
CSI Miami	csimiami
S.W.A.T	swat
Shrek	shrek
La Pantera Rosa	pantera
Superdetective en Hollywood	superdetective
Los Picapiedra	flintstones
Full Monty	monty
El equipo A	equipoa
El coche fantástico	kitt
El bar Coyote	coyote
Siete vidas	siete
Himno Real Madrid	madrid
Himno F.C. Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Deportivo	depor
Himno Betis	betis
Himno Real Sociedad	sociedad
Himno Valencia	valencia
The Champion League	league
We are the champions/Queen	champions

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono y **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOPS ILUSION** o bien **POLIPS ROCKYOU**

LOGOLIGA

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil



Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAPS** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
Ej: Si quieres el fondo del Madrid con el nombre Sergio y el dorsal 23 envía LOGOLIGAPS 14 SERGIO 23





■ Sidney tendrá que utilizar sus facultades para hacerse invisible ante la legión de enemigos que se interponen en su misión

ON
Nuestro primer contacto con la versión final nos ha sorprendido favorablemente por la variedad de acciones que realiza Sidney

Sin embargo, este tipo de desarrollo que mezcla exploración, acción e infiltración empieza a cansar después de tantos títulos similares
OFF

PRIMEROS 60 MINUTOS CON... ALIAS

COMPAÑÍA: ACCLAIM
DESARROLLADOR: STUDIOS CHELTENHAM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

La favorita del jefe protagoniza un título a su medida

00:01 En la pantalla de presentación se puede comprobar que el juego cuenta con las licencias pertinentes: la de la ABC (cadena que emite la serie en los Estados Unidos), la de la productora Touchstone... Todo para garantizar la fidelidad al ***show*** de TV.

00:03 Tras la secuencia de introducción, en la que se aprecia el fantástico doblaje al castellano a cargo de los mismos actores de la serie, comienza la primera misión. Se desarrolla en un casino de Montecarlo, y Sidney lleva un vestido de camarera muy sugerente.

00:08 Tras deambular un rato por el casino y ver la correcta animación de Sid, me dirijo al contacto, Dixon. Él me encarga la labor de vertir un suero de localización en la copa de uno de los clientes sin ser visto por la jefa de las camareras del local.

00:11 Tras una puerta trasera me encuentro con el primer punto para salvar. Hay bastantes diseminados por el mapeado. La verdad es que esta operación es un proceso bastante lento para lo que estamos acostumbrados últimamente.

00:13 Debo pasar ante unos matones sin ser visto. Tras lograrlo, en el modo «sigilo», me adentro en el frigorífico para recuperar un disco. Sidney cambia el atuendo de camarera por un mono negro.

00:17 El primer encuentro con una cámara se resuelve con bastante facilidad gracias al uso de uno de los modos de visión incluidos. Tras dejar el ascensor me encuentro con el primer combate. Sid cuenta con un buen número de golpes y *combos*, así como agarres.

00:25 En la fábrica de armas secreta que se encuentra bajo el casino aparecen las primeras dificultades. Hay bastantes guardias armados. Para que no se alerten de mi presencia debo acabar con ellos con un ataque sigiloso por la espalda, al estilo *Metal Gear Solid*.

00:35 La siguiente dificultad consiste en un corredor lleno de cámaras de vigilancia. Afortunadamente, desde el cuartel general, ofrecen pistas continuamente. En esta ocasión hay que utilizar un artilugio para «pinchar» la red de cámaras

00:50 Otras dos grandes salas llenas de enemigos esperan al jugador. Es posible desarmar a los enemigos y utilizar sus armas contra ellos. El motor gráfico del juego mueve estos entornos llenos de rivales con bastante fluidez y suavidad.

00:55 El objetivo final de la fase es llegar a un laboratorio donde guardan un prototipo de arma. Para poder acceder hay que encaramarse a una serie de tuberías, ya que el suelo está equipado con sensores de presión. Una labor sólo apta para ***Alias***. ■ ***Dani3Po***

El modo Split Screen para dos jugadores es la gran novedad que ofrece esta versión PlayStation 2

Cada puerta puede encerrar una emboscada... Anda con pies de plomo y guía correctamente a tus hombres

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Conviértete en el azote de criminales y terroristas



COMPAÑÍA: UBI SOFT
DESARROLLADOR: UBI SOFT SHANGAI
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

El grupo de programación que **Ubi Soft** tiene en Shangai se está convirtiendo en uno de los principales valores de la compañía francesa. No sólo obraron un pequeño milagro al adaptar a **PS2** un juego de la complejidad técnica de *Splinter Cell*, sino que ahora han salido más que airosos del complicado reto de versionar el espléndido ***Rainbow Six 3*** de Xbox, añadiendo de paso unos cuantos extras exclusivos, como una nueva misión y un nuevo modo *Split Screen* para dos jugadores. Y por supuesto, también encontraremos en **PS2** todas las virtudes que coronaron al ***Rainbow Six 3*** original como uno de los mejores *shooters* de 2003: juego On-line para ocho jugadores, quince misiones en modo Historia y la posibilidad de transmitir las órdenes a nuestro comando por medio de un *Headset*. Y lo mejor: al contrario que los anteriores *Rainbox Six*, esta entrega no exige una sesuda planificación antes de cada misión. Un ligero entrenamiento y ya estarás listo para limpiar el planeta de la escoria terrorista. ***Nemesis***

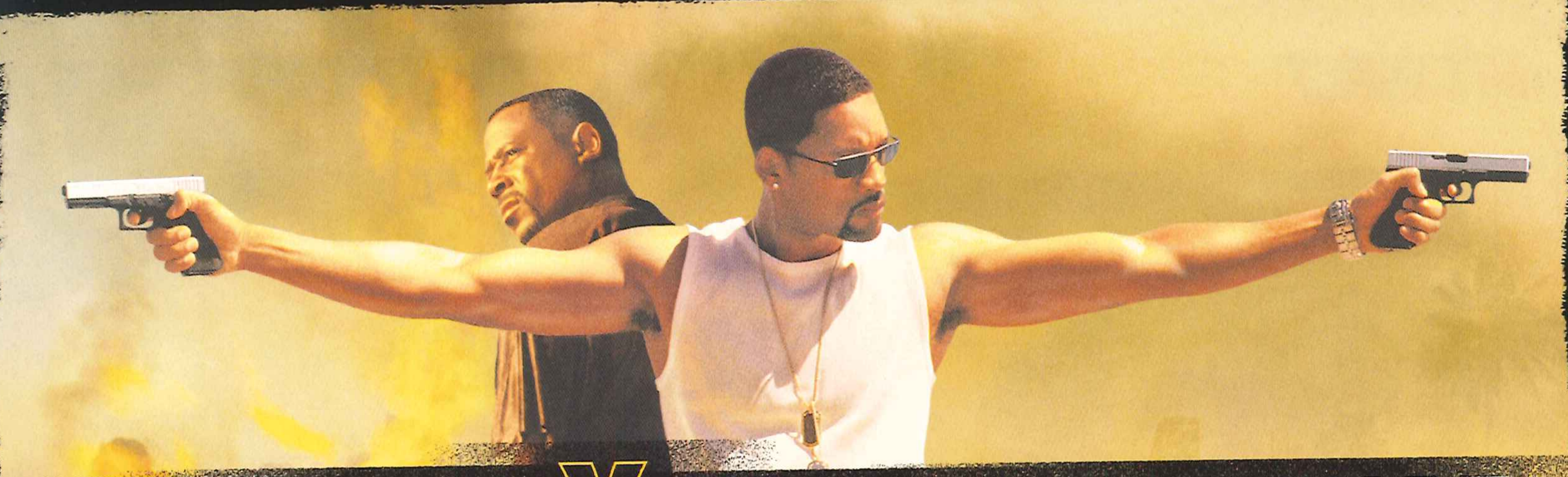
ON
La utilización de un Headset USB hace la experiencia de juego lo más real posible. La nueva misión y el modo Split Screen, exclusivos para PS2

OFF
Al principio cuesta un poco hacerse entender con el Headset (pero eso es algo que también sucedía con SOCOM: US Navy SEALS)

¡DISPARAR! ¡AVANZAR!

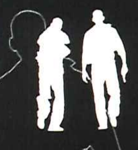
TÚ DAS LAS ÓRDENES...

Conecta un *Headset* (como el que se incluia en *SOCOM*) a una de las tomas USB de tu **PS2** y podrás dar órdenes en tiempo real a tus hombres, al tiempo que escuchas sus voces.



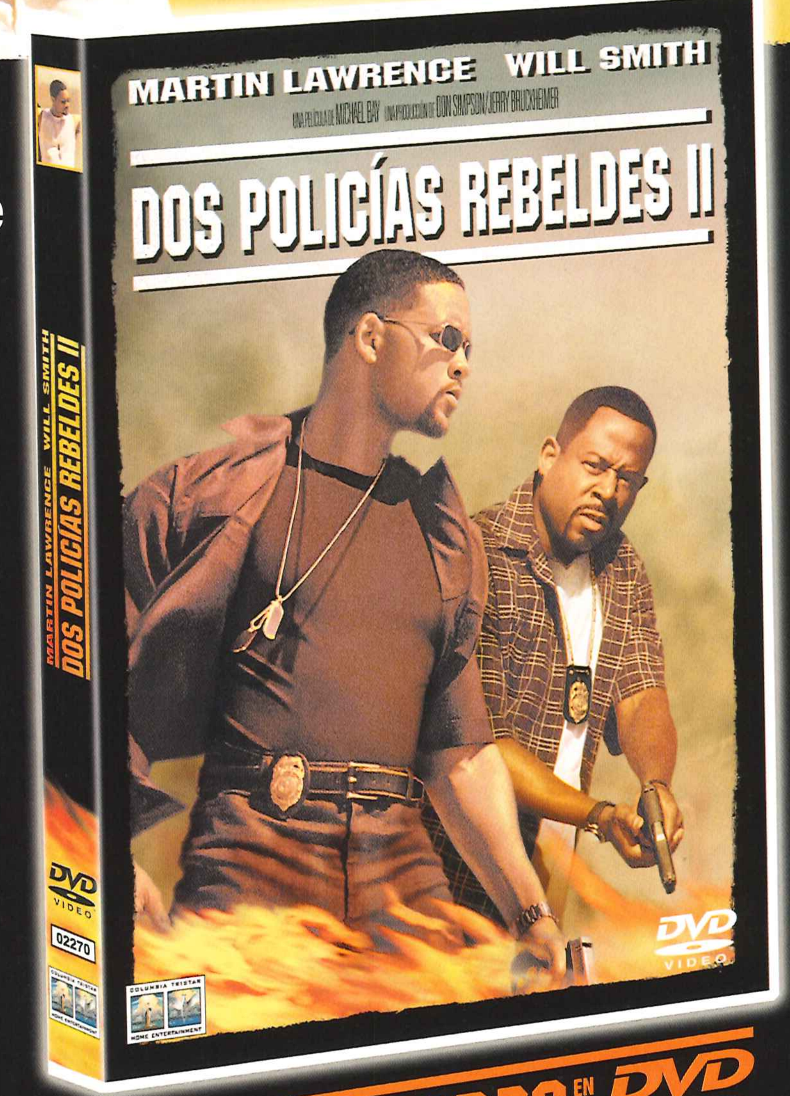
WILL SMITH Y MARTIN LAWRENCE
VUELVEN A SER MALOS

Más acción que nunca en un DVD VIDEO que contiene



2 discos

- [[Trailers promocionales de las mejores películas
- [[Escenas eliminadas: "Terapia de grupo", "Mike y Mara", "Llegando a casa de los haitianos", "Primera escena en la casa de Phat", "Hablando acerca de la casa de Mamá", "Dale al perro" y "Funeral falso"
- [[Diarios de producción incluyendo escenas de los especialistas
- [[Vídeo musical: "La-la-la" de Jay - Z
- [[Estudio de las secuencias y Storyboards



Toda una explosión de Extras

EL 2 DE MARZO EN DVD VIDEO

... y también disponible el videojuego de Dos Policías Rebeldes II para PS2 PlayStation.2 y XBOX













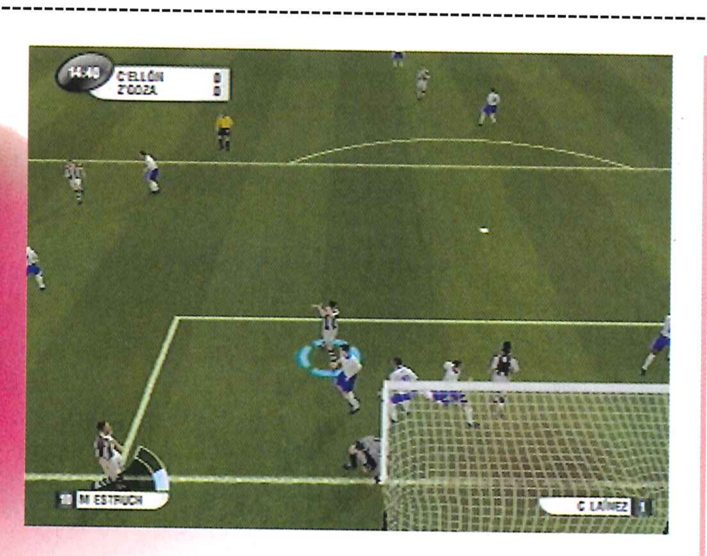
ESTO ES FUTBOL 2004

Fernando Torres es la imagen de la tercera entrega

Tradicionalmente el lanzamiento de los videojuegos dedicados al fútbol suele coincidir con el inicio de la temporada. Así, la pasada campaña se produjo una cerrada lucha entre *FIFA*, *Pro Evolution Soccer* y *Esto Es Fútbol 2003*, para ver quien se hacía con este suculento mercado. Sin embargo, este año **Sony C.E.** ha decidido esperar a que la fiebre de sus rivales pasara para lanzar una nueva versión que sólo verá la luz en **PlayStation 2**. ***Esto Es Fútbol 2004*** cuenta con el gancho publicitario de Fernando Torres, uno de los delanteros más en forma de nuestro fútbol y el primer jugador del Atlético de Madrid que participa en la campaña de promoción de un videojuego. Las primeras *betas* del programa presentan aún muchas incógnitas en cuanto a la jugabilidad, y los propios programadores dejan claro que el juego todavía está sujeto a múltiples modificaciones (cambios en la inteligencia artificial, retoques en los niveles de dificultad, errores en la animación, etc.). Por este motivo, es difícil poder hacerse una idea de lo que ofrecerá el programa sobre el terreno de juego, aunque sí es posible valorar las opciones que ya aparecen incluidas en las primeras pruebas. Para empezar **London Studio** ha previsto la posibilidad de conectarse On-line, aunque aún no están definidas las posibilidades que ofrecerá la conexión a través de la Red. En cuanto al resto de las opciones, se mantiene la variedad ofreciendo múltiples competiciones. En este sentido ***Esto Es Fútbol 2004*** se encuentra muy cerca de *FIFA* y supera con creces la oferta presen-

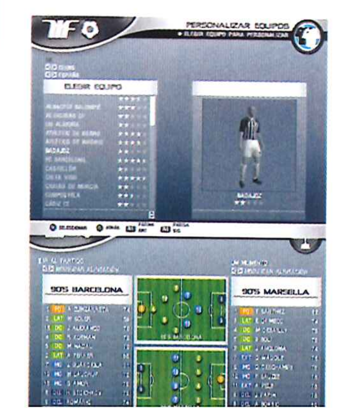
«DESTACA LA REPRODUCCIÓN FÍSICA DE LAS PRINCIPALES ESTRELLAS»

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA APARICIÓN: MARZO 2004



OFERTA DE EQUIPOS

El programa incluye los clubes de 23 países (7 nuevos). La liga española cuenta con los equipos de la primera y la segunda división y también hay equipos históricos.

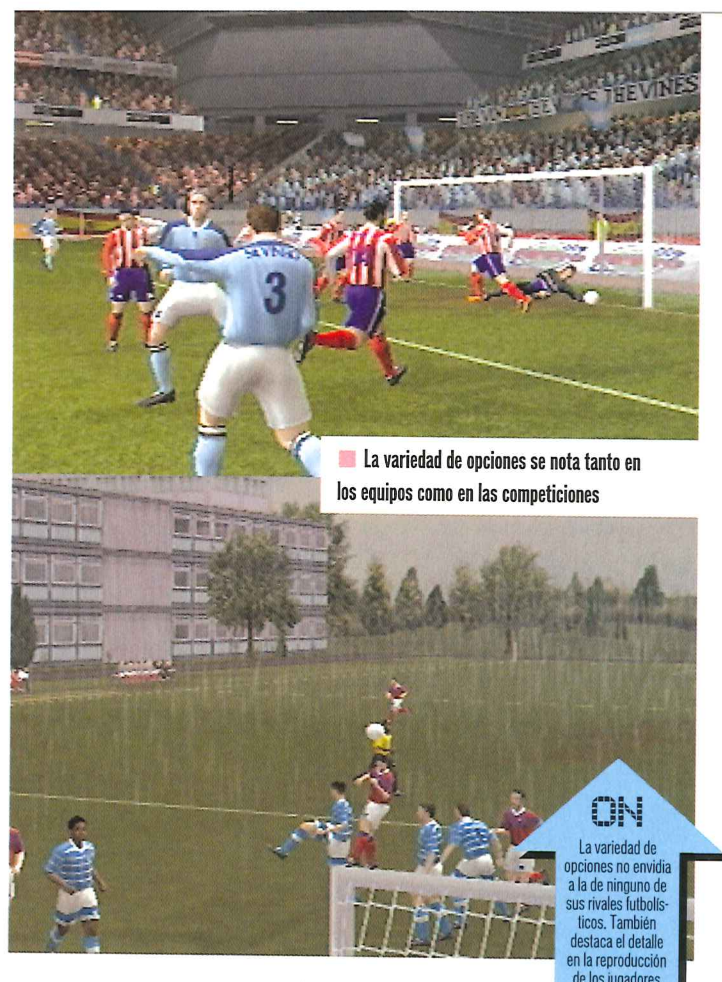






PARECIDO FÍSICO

Las grandes estrellas presentan un impresionante parecido gracias al empleo de las más modernas tecnologías en el diseño facial. Sin embargo, la reproducción física de los jugadores restantes es bastante aleatoria.



La variedad de opciones se nota tanto en los equipos como en las competiciones

ON La variedad de opciones no envidia a la de ninguno de sus rivales futbolísticos. También destaca el detalle en la reproducción de los jugadores

OFF El control y la jugabilidad tienen muchos defectos, aunque los programadores afirman que serán subsanados en la versión final del juego

«DE NUEVO, ES EL ÚNICO SIMULADOR DE FÚTBOL PARA PLAYSTATION 2 QUE INCLUYE EQUIPOS HISTÓRICOS»

tada por Pro *Evolution Soccer*. Prueba de ello son los equipos de siete nuevos países con los que se completa la fiel reproducción de los clubes de 23 estados. Además, están presentes las selecciones nacionales, los equipos de algunas categorías inferiores (incluyendo la segunda división española) y los clubes históricos. Estos últimos, entre los que aparecen el Real Madrid de los 50 y el Barcelona de los 90, siguen siendo patrimonio exclusivo de la saga de **Sony C.E.**, ya que ni los títulos citados ni los programas oficiales del Real Madrid y Fútbol Club Barcelona los recogen. Vuelve a sorprender que mientras los nombres de los jugadores sean reales, las denominaciones de los equipos no lo sean. Así, se emplean términos como la ciudad de procedencia seguida de alguna letra. En el apartado gráfico, vuelve a destacar el diseño personalizado de las grandes estrellas, que contrasta con el escaso parecido de los restantes jugadores. Además, el Editor de jugadores sólo permite modificar el aspecto físico de los personajes creados por el usuario. Donde sí se notan diferencias es en la presencia de los entrenadores o en la posibilidad de individualizar el atuendo de los futbolistas, con detalles como llevar las medias altas o bajas, la camiseta por fuera o el color de las botas. ■ ***Chip&CE***



PROMOCIÓN

Fernando Torres encabeza la campaña publicitaria de un título que siempre ha optado por jóvenes promesas. En la promoción de la anterior versión se eligió a Baraja, Joaquín, Guti y Luque.



EDITORES

Es posible adaptar el atuendo individual de todos los futbolistas, mientras que sólo da opción a cambiar el aspecto físico de los creados por el usuario

ENTRENADORES

Los entrenadores ganan papel en el programa, aunque en la versión analizada su aspecto físico no tiene nada que ver con el real. De todas formas, se puede cambiar su aspecto con el Editor.

CONCURSO

PlayStation 2 Revista Oficial · España

¡¡REGALAMOS DOS ENTRADAS PARA LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE!!

Real Madrid CF - FC Bayern München
Estadio Santiago Bernabeu 10 de marzo de 2004

¿En qué país se juega la final de esta temporada?

A) España **B**) Suecia **C**) Alemania

CONCURSO «UEFA CHAMPIONS LEAGUE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **UEFA**, **espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **UEFA a**



Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 3 de marzo.

PlayStation 2 Revista Oficial y Sony C.E.E. tan sólo proporcionarán al ganador las entradas; el premio no incluye ni desplazamientos ni alojamiento. Las entradas sólo podrán ser recogidas por mayores de 18 años. El premio se notificará al ganador telefónicamente.



Durante la partida es muy importante negociar

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

Estrategia pura y dura desde el lejano oriente

Kou Shibusawa es el responsable de una de las sagas míticas en lo que a estrategia se refiere y si a tan aclamado género en el continente asiático le añadimos la premisa de que todos los juegos están basados en una serie de novelas ancestrales del imperio chino todo se vuelve aún más interesante. Pero lo más meritorio de Shibusawa-san es la forma en que ha sabido evolucionar los conceptos estratégicos del juego mediante los diferentes sistemas aparecidos desde 1987. Asimismo, las novedades más destacables de la versión **PlayStation 2** son la creación por parte del jugador de 100 oficiales en una lista de 711, se pueden controlar los asuntos personales de cada miembro pudiendo llegar a ejecutar acciones como «Matrimonio» o «Hermano Jurado» y cada personaje tiene 26 aptitudes de oficial que se utilizan al hacer relaciones con comerciantes. Además, se han incorporado 15 habilidades oficiales denominadas «Tácticas». Otra novedad es que los jugadores pueden comenzar la partida en cualquier año, desde el inicio de la Rebelión del Turbante Amarillo en 184 d.c. hasta la muerte de Zhuge Liang en el 234 d.c., incluyendo una historia de ficción para cada oficial. ***Manjimaru***



Los generales dirigen tropas por toda China

COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GENERO: ESTRATEGIA
FORMATO: CD-ROM
JUGADORES: 1-8
VERSIÓN: PAL
LANZAMIENTO: 26-3-04

ON
Los novedosos métodos de batalla hacen que el juego sea muy ameno, junto a la alta resolución que tienen las imágenes estáticas

No es apto para los incondicionales de las texturas y entornos tridimensionales. Y el idioma de la versión española es en la lengua de Shakespeare
OFF

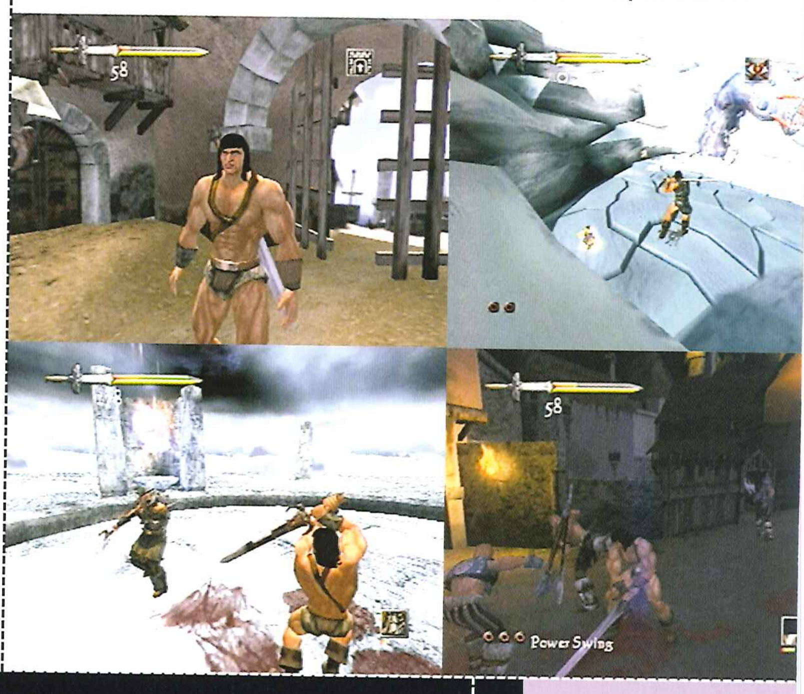
BATALLAS RENOVADAS

En este apartado cabe destacar la participación de hasta 8 jugadores, los cuales pueden participar simultáneamente porque casi todas las fuerzas se pueden aliar en una sola batalla sin tener en cuenta donde estén situadas sus bases en el transcurso del juego.





El mágico universo de Espada y Brujería ideado por R.E. Howard ha sido fielmente reproducido en PS2



COMPAÑÍA:
TDK INTERACTIVE
DESARROLLADOR:
CAULDRON
DISTRIBUIDOR:
TDK INTERACTIVE
PAÍS DE ORIGEN:
ESLOVAQUIA
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN:
ABRIL 2004

CONAN

El Cimmerio llegará a PS2 desde la lejana Eslovaquia

La elección de Arnold Schwarzenegger como Gobernador de California ha dejado en el aire el esperado proyecto para devolver a Conan a las pantallas de cine (con guión de John Millius y la posible implicación de los Hnos. Wachowsky). Por suerte, la noticia no parece haber afectado a las aspiraciones de **TDK Interactive** de poner a la venta el primer videojuego para **PS2** inspirado en el célebre personaje de Robert E. Howard. Tras protagonizar novelas, cómics y dos largometrajes, ***Conan El Cimmerio*** repartirá «leña» y acero en tu consola por obra y gracia de los eslovacos **Cauldron**. Las sucesivas versiones *alpha* y *beta* que han ido llegando en estos meses a nuestra redacción han ido aumentando nuestra admiración hacia este equipo de la Europa del Este, que con menos medios que el resto de sus colegas europeos están logrando plasmar con gran exactitud el universo de Conan. Con su mecánica de acción, aderezada con ligeros toques de aventura, *Conan* introduce al jugador en un clásico universo de Espada y Brujería, donde no faltan los combates con criaturas mágicas y tribus bárbaras. Unos de los mejores detalles del juego es la incorporación de la memorable banda sonora de la primera película de *Conan*, compuesta en 1982 por el maestro Basil Poledouris. Algo que sin duda sabrán agradecer los *fans* de dicho filme y los amantes del cine en general. **Cauldron** tampoco se ha cortado un pelo a la hora de reproducir las sangrientas trifulcas en las que Conan se veía inmerso tanto en el papel como en el celuloide. Y como en el género RPG, el Cimmerio irá aumentando arsenal y habilidades para hacer frente a una aventura cada vez más peligrosa. En un par de meses sabremos si finalmente el juego está a la altura de su protagonista. ***Nemesis***

«EL JUEGO CONTARÁ CON LA BSO DE LA PRIMERA PELÍCULA DE CONAN»

¡POR CROMM!
Domina el arte del combate con espada y podrás hacer frente a cuatro, cinco o más enemigos a la vez. No hay rival para el acero de **Conan**...

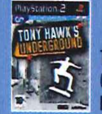
ON
Tan violento y sangriento como los cómics y las películas de Conan. Incorporar la música de Basil Poledouris ha sido todo un acierto

El juego aún muestra algunas carencias gráficas, pero todavía se trata de una beta poco avanzada. Habrá que esperar a la versión final...
OFF


www.forbidden-siren.com


SOCOM: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO


FIFA FOOTBAL 2004
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO


TONY HAWK'S UNDERGROUND
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO


TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO


NHL HITZ PRO
COMPAÑÍA: MIDWAY
MODO ON-LINE INCLUIDO


TWISTED METAL: BLACK ONLINE
COMPAÑÍA: SONY C. E.
EXCLUSIVAMENTE MODO ON-LIN


SSX3
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO


MY STREET
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO


HARDWARE: ONLINE ARENA
COMPAÑÍA: SONY C.E.
EXCLUSIVAMENTE MODO ON-LINE


MEDAL OF HONOR: RISING SUN
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO


DESTRUCTION DERBY ARENAS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO


MIDNIGHT CLUB II
COMPAÑÍA: TAKE TWO
MODO ON-LINE INCLUIDO


Títulos disponibles>>>


XIII
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO


NEED FOR SPEED UNDERGROUND
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO


FIRE WARRIOR
COMPAÑÍA: THQ
MODO ON-LINE INCLUIDO


AMPLITUDE
COMPAÑÍA: SONY C. E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

John Martin
Daniel
(EE.UU.)
Nick: Blondie

Frank
McCulloch
(Reino Unido)
Nick: DrtSkrt

Antonio
Gutiérrez
(España)
Nick: AnTony

Sven
Schultz
(Alemania)
Nick: XJunkie

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red



El mejor jugador del mundo

Nuestra nueva sección te abrirá las puertas de Internet a través de tu PS2. Conoce de primera mano todas las noticias, lanzamientos y novedades del mundo On-line para los 128 bits de Sony.

SOCOM II

US NAVY SEALS



MODO ONLINE INCLUIDO



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: ZIPPER INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

El rey del juego On-line para PS2 regresa cargado de novedades técnicas y jugables

Aunque el primer *Socom* sigue siendo líder del juego On-line para **PS2**, **Zipper Interactive** ya tiene a punto una secuela que supera en jugabilidad y apartado gráfico al que podríamos llamar el *Counter-Strike* de la máquina de **Sony**. Junto a un nuevo y trabajado modo para un solo jugador, compuesto por 12 diferentes misiones que tendrán lugar en Albania, Brasil, Argelia y Rusia, encontraremos el modo multijugador, con unas características que prometen unas partidas más equilibradas, más tensas y mucho más divertidas. Para empezar, los desarrolladores de **Zipper** han rescatado los 10 mapas multijugador del primer *Socom*, muy conocidos por los aficionados al juego On-line en **PS2**, que han visto su diseño mejorado en pro de un desarrollo más variado y equilibrado. Junto a estos 10 mapas, encontraremos 12 nuevos, con novedades como las torretas con ametralladoras. Entre los nuevos modos On-line se hallan el modo *Escort* (como la escolta del VIP en *CS*) y el modo *Breach* (al estilo desactivación de la bomba del título de **Valve**). El nuevo motor gráfico permite modificar la estructura de los escenarios con disparos y explosiones, y presenta nuevas animaciones y unas texturas más detalladas que en la anterior entrega. Entre las innovaciones, también aparecen nuevas armas como las minas antipersona (extremadamente útiles en el modo multijugador) y el lanzamisiles. ■ *Doc*

ON

La inclusión de 10 mapas, modificados, de la primera entrega de Socom. Las estructuras deformables con disparos y explosiones



Los puristas del multitudinario género de los shoot'em-up volverán a echar en falta el soporte para ratón y teclado USB

OFF



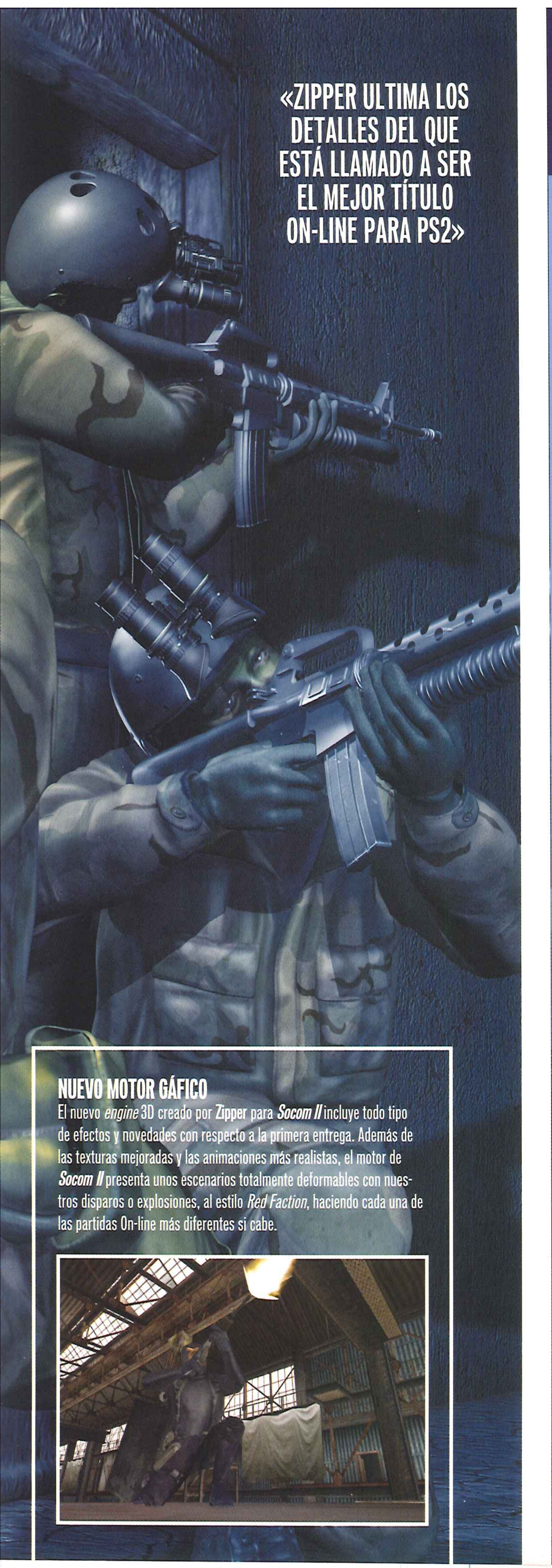












NUEVO MOTOR GÁFICO

El nuevo *engine* 3D creado por Zipper para *Socom II* incluye todo tipo de efectos y novedades con respecto a la primera entrega. Además de las texturas mejoradas y las animaciones más realistas, el motor de *Socom II* presenta unos escenarios totalmente deformables con nuestros disparos o explosiones, al estilo *Red Faction*, haciendo cada una de las partidas On-line más diferentes si cabe.

CONSULTORIO ON-LINE

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

1.- ¿Podré conectar mi módem cable a PlayStation 2 para jugar On-line con ella?
2.- ¿Podrías decirme alguno de los títulos con posibilidades On-line más prometedores?
3.- ¿Podré navegar con mi PC al mismo tiempo que juego a través de Internet con PS2 y con la misma conexión?

1.- Siempre y cuando tu módem cable tenga una salida Ethernet (RJ-45), ya que el adaptador de banda ancha para PS2 sólo admite este tipo de conector de red.
2.- En breve podremos disfrutar de maravillas como Syphon Filter: Omega Strain, Gran Turismo 4 y esperemos que finalmente Resident Evil: Outbreak incluya opciones On-line.
3.- Con la ayuda de una tarjeta de red y un cable Ethernet de «par cruzado» (pídelo así en cualquier tienda de informática), podrás compartir la conexión a Internet de tu PC (si tienes Windows XP, el sistema te pondrá bastante fácil las cosas) y conectar tu PlayStation 2 a la tarjeta de red para jugar On-line.

4.- Tengo ADSL a través de un módem USB y tengo entendido que no puedo utilizarlo con mi PS2 para jugar On-line, ¿es eso cierto?

4.- Directamente es imposible conectar tu PS2 al módem USB, pero tienes dos opciones: o utilizar la solución que hay comentada en la tercera pregunta de la anterior consulta, o puedes ponerte en contacto con tu proveedor de acceso a Internet y comentarles el problema o, en el peor de los casos, intentar convencerle de que lo que necesitas es un módem/router para conectar varios ordenadores a Internet. Si tienes la conexión contratada con Telefónica, ellos te ayudarán a conectar tu PS2 a Internet sin problemas.

5.- ¿Qué necesito exactamente para empezar a jugar con mi PS2 a través de Internet?
6.- ¿Qué es Central Station?

5.- Ante todo, necesitarás una conexión de banda ancha (ADSL, Cable, Satélite, etc.). No funcionará con una tarifa plana para módem convencional. Después, tendrás que adquirir y montar el adaptador de banda ancha para PS2. Configúralo tal y como dice en el manual del adaptador y en las instrucciones de tu proveedor a Internet y en pocos segundos podrás disfrutar de cualquier juego On-line en tu PS2.
6.- Central Station es una especie de portal de Internet, sólo accesible a través de PS2 y gracias a un DVD que se incluye con el adaptador de banda ancha, en el que encontrarás la forma de participar en torneos, registrarte como usuario, invitar a los amigos a jugar, ver noticias sobre los juegos On-line, etc.

7.- Al intentar conectarme a Internet con mi PS2 a través de cualquiera de mis juegos se produce un «error de DNAS» y me pone un número, ¿a qué se debe este error?

7.- Todo depende del número que te indique. En la mayoría de los casos este tipo de error se debe a que estás jugando en una consola con el hardware modificado o con una copia ilegal del juego.
En la sección de soporte técnico de la web oficial de PlayStation (www.playstation.com) encontrarás una relación de todos los errores de DNAS posibles.

CHAMPIONS OF NORRATH


MODO ONLINE INCLUIDO



COMPAÑÍA: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
DESARROLLADOR: SNOWBLIND STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GENERO: ACTION RPG
FORMATO: DVD-ROM 9
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2004

REALMS OF EVERQUEST

El mundo de Everquest llega a PS2 de la mano de Sony Online

El próximo mes de abril **Ubi Soft** pondrá a la venta en nuestro país *Champions Of Norrath: Realms Of Everquest*. Se trata de un *Action RPG* creado por **Snowblind Studios**, responsables de la primera entrega de *Baldur's Gate: Dark Alliance*. El juego, que será exclusivo para **PlayStation 2**, nos propondrá una mezcla de acción en los combates bajo una perspectiva aérea, con muchos elementos de juegos de rol, como la posibilidad de personalizar a nuestro héroe con todo tipo de armas y armaduras. La funcionalidad On-line vendrá dada de la posibilidad de que cuatro jugadores participen en una partida en modo cooperativo. Cada uno podrá exportar a esa partida su propio personaje y la comunicación se podrá efectuar mediante un teclado USB o un *Headset* (auriculares y micrófono), ambos se venderán por separado. No será necesaria ninguna cuota adicional, tan sólo contar con el adaptador de banda ancha de **Sony C.E.**

ON
El juego supera con creces a lo visto en la segunda entrega. Además, las posibilidades On-line le convierten en uno de los títulos más completos

OFF
No existe la posibilidad de que varios jugadores cooperen en la misma consola durante el desarrollo de una partida a través de la red

ENEMIGOS

La licencia de **Everquest** utilizada por los programadores de **Snowblind** ha permitido introducir una gran cantidad de enemigos de fantasía, desde los típicos ogros y *trolls* hasta vampiros o esqueletos.

LIBERTAD ON-LINE

A diferencia de las partidas multijugador en la misma consola (en las que los cuatro jugadores deben permanecer en la misma pantalla), en red cada personaje podrá desplazarse a cualquier parte del mapa dentro del mismo nivel.

NUEVO PRECIO DEL BROADBAND ADAPTER

Si aún no has conectado tu **PlayStation 2** a la red de redes, **Sony C.E.** te lo pone aún más fácil. Ahora, el dispositivo imprescindible para aprovechar las posibilidades On-line de los juegos para **PS2** ha sido rebajado, ya que su precio actual es de 24,99 Euros.
Ya no tendrás ningún tipo de excusa para no aprovechar todo el potencial de los juegos para **PlayStation 2** a través de Internet.



CENTRAL STATION SE RENUEVA

El portal de Internet para tu **PlayStation 2**, la «plataforma de lanzamiento» desde donde podrás configurar tu nombre de usuario y tus juegos, ha sido renovada y mejorada. Ahora, su intuitivo diseño te permitirá participar en torneos en solitario o en equipo, modificar tu perfil de usuario, invitar a tus amigos a jugar On-line, saber si están conectados y hasta recoger algún trofeo.



NUEVOS LANZAMIENTOS CON OPCIONES ON-LINE

Entre las novedades más suculentas que **Sony** nos prepara para disfrutar On-line en los próximos meses encontramos la última entrega de *Esto Es Fútbol*. Al igual que ocurrió con *FIFA 2004*, el título creado en el Reino Unido promete los mejores partidos On-line con cualquier jugador del mundo, con soporte para comunicación por voz y una jugabilidad a prueba de bombas.



TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad.




SOCOM: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FIFA FOOTBAL 2004
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-INE INCLUIDO




HARDWARE: ON-LINE ARENA
COMPAÑÍA: SONY C.E.
EXCLUSIVAMENTE MODO ON-LINE




XIII
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-INE INCLUIDO




DESTRUCTION DERBY: ARENAS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-INE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

www.playstation.com
La web oficial de **PlayStation** estrena este apartado. En ella encontrarás reportajes exclusivos, *reviews*, *previews*, foros de discusión y soporte técnico en un entorno vanguardista.

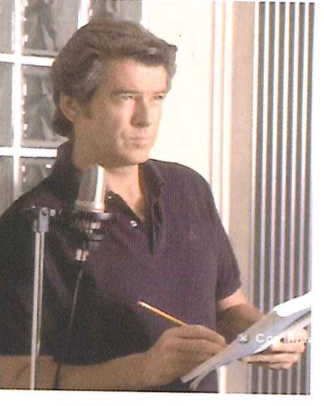



TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX® 3
EL MÁS INTENSO SHOOTER DE PLAYSTATION®2
Dirige al Equipo Rainbow y usa la tecnología de reconocimiento de voz para dar ordenes a tus tres compañeros de equipo.
Juega en cooperativo en pantalla dividida o hasta con 6 jugadores en online.
Usa un arsenal de más de 30 armas reales de última tecnología.
12+
www.pegi.info
NETWORK PLAY
PlayStation®2
www.rainbowSix3.com
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liendres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. " " and "PlayStation" are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment INC. All Rights Reserved.



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA GAMES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
NIVELES: 24
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 49 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www.everythingornothing.com



REPARTO DE LUJO
En los extras a desbloquear, consiguiendo «oro» en un determinado número de niveles, podremos ver imágenes del doblaje del juego. Entre el reparto destacan Pierce Brosnan, Willem Dafoe o Richard Kiel (Tiburón).

«TODO EN EL JUEGO DE ELECTRONIC ARTS SUPERA A MUCHAS DE LAS PELÍCULAS DE JAMES BOND, DESDE EL REPARTO DE ACTORES QUE INTERVIENEN HASTA LAS ESCENAS DE ACCIÓN»

■ Los niveles de conducción han sido diseñados por los artífices de la saga Need For Speed

007 TODO O NADA JAMES BOND

La mayor aventura de James Bond es un videojuego

Una vez más, **Electronic Arts** une el talento de actores como Pierce Brosnan, Willem Dafoe, Shannon Elizabeth o Richard Kiel y un guión digno del mismísimo Ian Fleming en la mayor aventura protagonizada por Bond jamás creada... Y no estamos hablando de una película. Más cerca del celuloide que nunca, la saga de **Electronic Arts** basada en la obra de Ian Fleming presenta novedades de todo tipo, desde su nueva perspectiva jugable hasta las infinitas posibilidades multijugador que ***Todo o Nada*** presenta. Ahora, el control sobre Bond se realizará desde una perspectiva en tercera persona, lo que posibilitará, entre otras cosas, una mayor facilidad y versatilidad en su manejo, nuevas posibilidades como la de esconderse tras las paredes y luchar con los enemigos, y un desarrollo mucho más variado que el de las anteriores entregas creadas. De *Nightfire* y *Agente En Fuego Cruzado*, ***Todo o Nada*** recupera el sistema de puntuación y los movimientos Bond (que en esta ocasión tendremos que descubrirlos a través de un comando que frena literalmente la acción), así como las recompensas a desbloquear a través de nuestra actuación en cada uno de los niveles. Entre dichos Bonus encontraremos *storyboards*, fotos de los actores durante el doblaje, trucos para conseguir más munición y energía y hasta la famosa pistola de oro (superada en esta ocasión por una de platino). Otra de las peculiaridades del nuevo

MODOS MULTIJUGADOR

Aunque el esperado modo *Multiplayer* a través de Internet ha sido «desterrado» de la versión PAL, incluye opciones para hasta cuatro jugadores a través de *split-screen*. ***Todo o Nada*** presenta 13 niveles específicos para jugar en modo cooperativo junto a otra persona y un modo Arena en el que podrán combatir hasta cuatro jugadores.



«TODO O NADA MEZCLA ACCIÓN, AVENTURA, SIGILO, CONDUCCIÓN Y UN ARGUMENTO DIGNO DE LA MEJOR PELÍCULA PROTAGONIZADA POR BOND»



El sigilo resultará indispensable en la consecución de algunos de los niveles más complicados del juego

«JAMES BOND TENDRÁ ACCESO A VEHÍCULOS, ARMAS, GADGETS DE TODO TIPO Y, COMO NO, A CHICAS COMO HEIDI KLUM Y SHANNON ELIZABETH»



VEHÍCULOS
Bond es capaz de conducir cualquier «cosa» en el título de **Electronic Arts**. 007 se defiende de igual forma a lomos de una bestial Triumph Daytona como a los mandos de un rápido helicóptero.

■ Serena (Shannon Elizabeth) tomará el control en los niveles del tanque

título de **Electronic Arts** es la variedad de escenarios; a lo largo de la aventura no se repetirá ni un sólo nivel con el mismo desarrollo. James Bond se enfrentará, pistola en mano, a las hordas de soldados del personaje encarnado por Dafoe; tendrá que controlar un Ford Mondeo para ganar un *rally*, una motocicleta Triumph Daytona y un helicóptero. En uno de los niveles hasta tendremos que saltar al vacío y esquivar los obstáculos para llegar a rescatar a Serena, el personaje de Shannon Elizabeth. La dificultad ha aumentado con respecto a sus predecesores y, por si esto fuera poco para alargar la vida de la aventura, **EA** ha incluido un modo multijugador que nos permitirá disfrutar del juego en varias modalidades, aunque sólo en *split-screen*, ya que las opciones *On-line* se quedaron en EE.UU. ***Todo o Nada*** une una puesta en escena espectacular (las texturas de los rostros son las mejores vistas en **PS2**) y un reparto de lujo que le da al título un cinematográfico *glamour* del que muy pocos juegos hacen gala. ■ ***Doc***

■ El desarrollo de la aventura resulta de lo más variado: acción, sigilo, conducción...



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La insuperable calidad de las texturas y de ciertos efectos.
- [+] Hace gala de un reparto de lujo, digno de un auténtico filme.
- [+] El doblaje es magnífico, casi como el de una película.
- [-] La dificultad de algunos niveles llega a desesperar.

12+

9.4	**GRÁFICOS:** El motor de Todo o Nada presenta un alto frame rate, impresionantes efectos gráficos y unas texturas casi reales.
9.3	**AUDIO:** Todas las voces están en castellano y su doblaje parece sacado de una película de James Bond.
9.3	**JUGABILIDAD:** La variedad de escenarios y el exquisito control en cada uno de ellos son sus principales características.
9.1	**DURACIÓN:** El sistema de puntuación y los variados modos multijugador le dan una vida casi infinita a 007: Todo o Nada.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Todo o Nada posee un reparto de lujo, un desarrollo extremadamente variado, un control inmejorable y modos multijugador cooperativo y Deathmatch. Lo único reprochable es la eliminación, a última hora, de los modos On-line.



PlayStation 2

ATENCIÓN

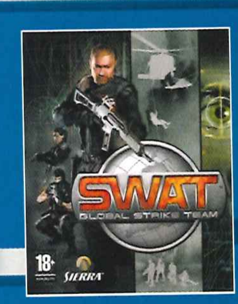
GRANDES JUEGOS

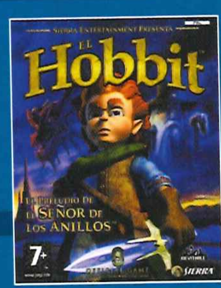
GRANDES JUEGOS

DESPRENDIMIENTO DE PRECIOS

¡Es tu oportunidad!

Estos grandes juegos y otros títulos de Sierra a precios increíbles, ¡Aprovecha las rebajas!





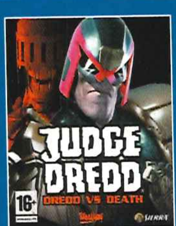














MEGAJUEGOS envia MJ50 y un espacio y el código de tu juego elegido al 7494 o llama al 806 52 61 43
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNOPRO cod SNO
TAROT cod TAROT
IHRA cod IHRA
RAYGUN McQUAID CRITICAL MASS cod MC2
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
STARX cod STAR
SLOTS cod SLOTS
ROULETTE cod ROU
BLACKJACK cod BLACK
FOOTBAL cod FT
VIDEOJUEGOS
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
ENVÍA MJ3 SEGUIDO DE UN ESPACIO Y CÓDIGO DEL JUEGO AL 7494
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO 806 52 61 43
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
BOXING 107729
NINIBALL 111585
JAM 107687
SKATE 111592
SPACE E. 107154
SPEED 111661
HOCKEY 111583
LOGOS TONOS ENVÍA MM18 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
O LLAMA AL TLFNO 806 52 61 33
LOGOS
SALVAPANTALLAS
MELODÍAS LO+PEDIDOS
www.movilgalaxy.com
polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...
polifónicos
Envía TP34 + un espacio y el código del tono > al 7494
O llama al 806 52 60 51
BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP34 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494.



fondos
color para tu movil
envia MG33 + espacio + cód del fotofondo al 7494
o llama al 806 52 60 51
36215 36216 36228 36322 36346 36382 36384 36395 36460
5028 35098 35506 35518 36607 35453 35210 35429 36494 36236
5332 36633 36628 35568 35494 35439 35204 35945 45028 44009
LOVE
llamadas
totalmente
perdidas
Encontrar
MORIR
PUEDE
MATAR
6009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244
5230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
JACK DANIEL'S
36914 36927 36975 36992 36996 37030 35175 35191 35236 35237
35253 35256 35298 35321 35360 35372 35370 35402
35432 35435 35437 35450 35455 35459 35486 35532 35614 35818
Be Linux.
35508 35524 35560 35570 35923 35927 35961 35988 35989
35986 36047 36083 36119 36126 36130 36139 36141 36151 36171
1 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 *Móv. compatibles: JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10 MEGAJUEGOS NOKIA 3650
00; Motorola c550, mpx200; Nokia 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800,6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 7700, 8910i, N-Gage; Panasonic x70; Samsung c100, p705, s300, sgh-a800, sgh-e700, sgh-n620, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t100,sgh-t400,
g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Mitsubishi m222i, m320; Motorola A830, c550, E380, E390, mpx200, T720, T720i, V300, V600; Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7650, 7700,
10, z200, z600; Tsm tsm100, tsm30, tsm400, tsm5. Polifonicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Top Gun TM Air Combat and Italian Job TM & © 2003

DUALIDAD

Hace mucho, mucho tiempo, una joven y bella invocadora vivió una trágica historia de amor con un apuesto jugador de *Blitzball*. Sus espíritus y sus andanzas quedaron grabados en unas esferas que ahora, cientos de años después, Yuna y sus compañeros de los Gullwings tratan de recopilar por todo el mundo de Spira. Esta historia de amor guarda las respuestas a muchas incógnitas y trasciende su época para desvelar las incógnitas que aguardan a Yuna en su nueva aventura.

FINAL FANTASY X-2

Un espectáculo de amor, acción y poder femenino



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
LOCALIZACIONES: 15
PERSONAJES: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 220 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 65,95 €

http://www.square-enix-europe.com

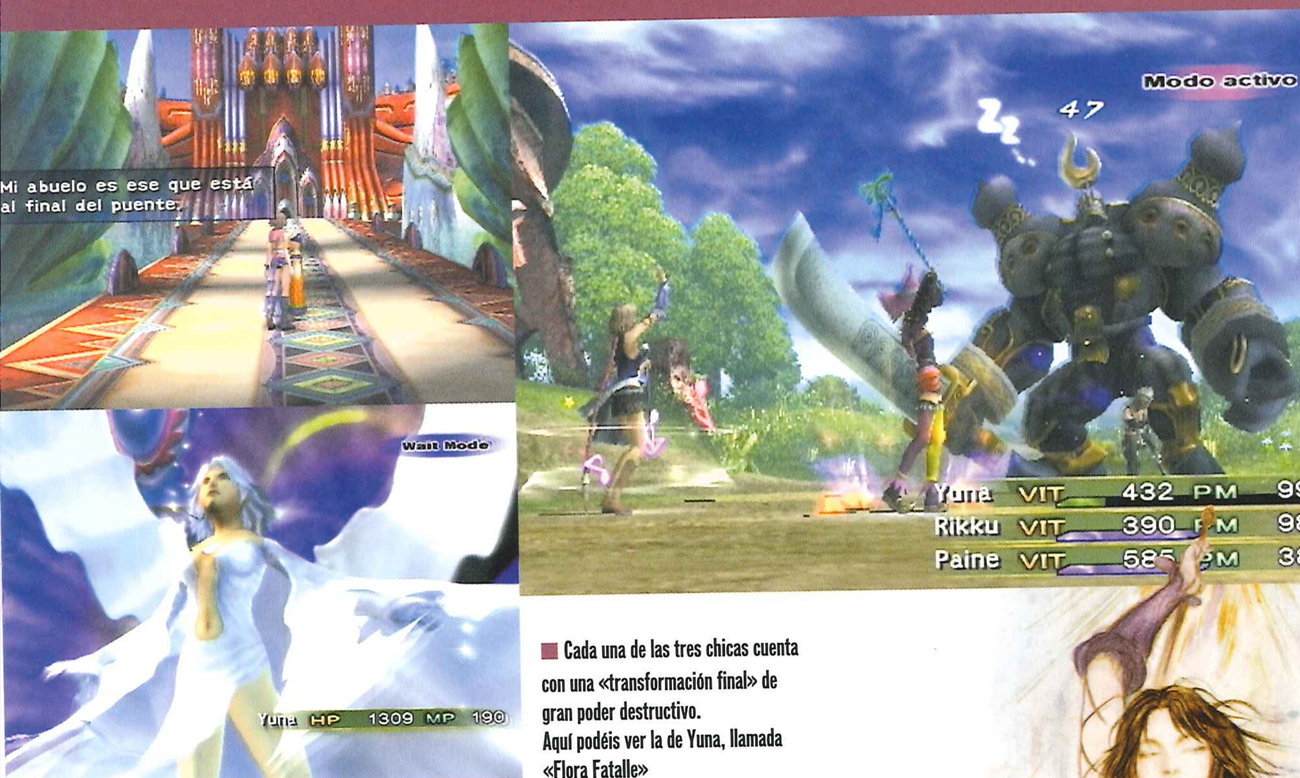
Tan cansados estamos de tipos duros que protagonizan juegos intencionadamente oscuros y adultos, como de chicas de redondeces exageradas cuya tarjeta de presentación consiste en la prepotencia de la que hacen gala para liquidar a todos los enemigos (casi siempre hombres) que se ponen en sus caminos. La eterna reivindicación de que el género femenino protagonice juegos para consola fue mal entendido por muchos programadores (hombres, obviamente), que en lugar de dotar a sus heroínas de una personalidad digna se limitaron a crear iconos sexuales para llenar las mentes los jugadores de impúdicos impulsos. Como siempre ocurre, han tenido que ser los programadores más avanzados del mundo, los que residen en aquel pequeño y particular país llamado Japón los que pongan las cosas en su sitio. Está claro que los responsables de **Enix Square** no tienen los prejuicios de otros desarrolladores y cuando surgió la idea de producir un título protagonizado por tres mujeres que no se dedican a pegar patadas enfundadas en un mono de lycra les pareció de lo más viable. El tiempo les ha dado la razón, pues ***FFX-2*** ha sido el juego de la saga de más rápida venta. Hayáis jugado o no al anterior (si no lo habéis hecho os lo recomiendo encarecidamente), ofrece tantos y tantos detalles dignos de mención que sería imposible enumerarlos. Durante estas últimas semanas jugando con él, en multitud de ocasiones me asaltó una duda: ¿cómo es posible que todos y cada uno de



MINIJUEGOS

A lo largo de nuestra aventura podremos (y deberemos) acceder a una gran variedad de minijuegos. Desde un *shooter* protagonizado por Yuna en la isla de Besaid a las máquinas tragaperras con enemigos en las Tierras de la Calma, antaño lugar de enfrentamiento contra Sin.



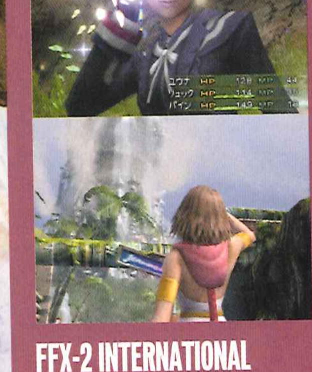


Cada una de las tres chicas cuenta con una «transformación final» de gran poder destructivo. Aquí podéis ver la de Yuna, llamada «Flora Fatalle»

«ENIX SQUARE CONSIGUE DIFERENCIAR CADA UNA DE SUS ENTREGAS, A PESAR DE PERTENECER A LA MISMA SAGA»

los apartados, desde el argumento, las conversaciones a las batallas, pasando por la banda sonora, se encuentren tan por encima del resto de sus competidores? ¿Qué es lo que tiene esta compañía para poder producir juegos tan impecables y con ese toque de «encanto» que hace a cada uno una pieza de *software* sublime y perfectamente diferenciable? Es relativamente sencillo crear una fórmula válida y explotarla hasta la saciedad, pero **Enix Square** consigue lo más complicado: reinventarse cada vez. Habiendo divagado ya bastante, pasemos al juego en sí. Han pasado dos años desde que Yuna y sus compañeros derrotaran definitivamente a Sin, y la duradera calma ha traído la esperanza a las gentes de Spira. Aburrida en Besaid, Yuna decide enrolarse en los Gullwings, un grupo de cazadores de esferas. Estos artilugios, ya vistos en *FFX*, son una especie de diario donde se guardan imágenes de hechos pasados. En una de ellas la joven distingue la figura de chico que guarda un sospechoso parecido con Tidus, su gran amor ahora desaparecido. Por ello está dispuesta a recopilar todas las esferas de Spira, con la esperanza de recuperarle. Con ella viajan Rikku, la pizpireta Al-Bhed, parte de su familia y Paine, un nuevo personaje algo taci- ⊟

Personajes secundarios y escenarios también repiten en FFX-2



FFX-2 INTERNATIONAL

El 19 de febrero se puso a la venta en Japón una edición especial de *FFX-2* que incluye nuevas misiones, trajes y modos de juego, así como un tráiler del nuevo filme *FFVII: Advent Children*.

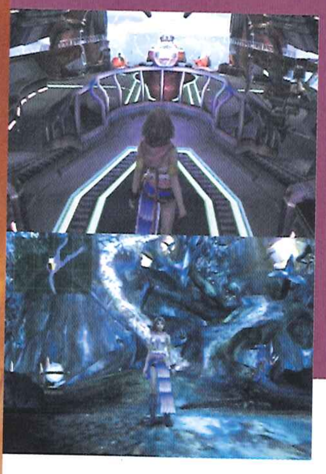


RIVALES

Después de la desaparición de Sin, dos facciones se enfrentan por el control de Spira. Unos son los sucesores de Yevon, aquel dios poco misericordioso que imponía su culto casi por la fuerza. Los otros, la Liga Joven, confían en el poder de las máquinas y el progreso para que Spira progrese. Paine y su líder están relacionados de alguna manera.

VERSIÓN PAL

Mucho se ha especulado sobre la manera en la que esta súper producción de **Square Enix** llegaría hasta nuestras fronteras. Finalmente nuestros augurios se han hecho realidad, y el juego que aparecerá en las tiendas españolas cuenta con unos bordes negros en la parte superior o inferior de la pantalla de un tamaño descomunal. Es una verdadera lástima que oscurece en parte el genial aspecto gráfico. Al menos las proporciones de pantalla se han mantenido y los personajes no aparecen achatados.







turna pero leal como pocos. El desarrollo deja atrás la linealidad para embarcarse en una serie de misiones ambientadas en los diferentes lugares de Spira ya conocidos. Casi en todo momento podremos viajar donde nos apetezca a bordo de la nave Celsius y emprender una de estas misiones, ya sea para hacer avanzar la trama o ganar experiencia. Sólo tres personajes, pero que dan mucho de sí gracias a la recuperación del sistema de «trabajos». Maga blanca y negra, guerrera, estrella pop, pistolera y muchos más que permiten personalizar cada uno de ellos hasta límites insospechados. Las batallas siguen contando con turnos, pero la habilidad es ahora esencial ya que podremos detener los ataques enemigos, realizar *combos* y todo tipo de movimientos. Nunca fueron tan divertidas y, además, se han eliminado los tiempos de carga al entrar en ellas. Sin embargo, en muchas misiones la acción se centrará en otro tipo de pruebas: desde labores de infiltración a captura de *Chocobos*, pasando por hacer de agente publicitaria o casamentera. Falta espacio para transmitiros todo lo que os ofrece este juego, pero si el carisma de sus personajes, el humor y los sentimientos más reales nunca vistos en un videojuego no son capaz de engancharos, tendríais que mirar al lugar donde se juntan la vena cava y la aorta. Quizá falte algo... ■ ***Dani3Po***

«ESTAMOS ANTE EL CAPÍTULO MÁS PERSONAL Y DIFERENTE DE LA SAGA FINAL FANTASY»



■ La mujer de arriba es la líder del Sindicato LeBlanc, un grupo cazador de esferas cuyos componentes no son muy avispados



FINAL FANTASY X-2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es un Final Fantasy. ¿Hace falta decir algo más?
- [+] Te enamorarás sin remedio de los tres personajes.
- [+] El desarrollo rompe con la linealidad anterior.
- [-] La horrible conversión PAL realizada por Enix Square.

12+

- 9.3 **GRÁFICOS:** Los lugares que ya conocimos en FFX se encuentran mucho mejor recreados. Los personajes son perfectos.
- 9.2 **AUDIO:** A pesar de la ausencia del genio de Nobuo, la banda sonora cuenta con composiciones geniales.
- 9.4 **JUGABILIDAD:** Mucho más directo que anteriores capítulos. El ritmo de las batallas te dejará sin aliento.
- 9.4 **DURACIÓN:** Si quieres desvelar todos sus secretos se hará mucho más largo que cualquier otro título de similares características.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si no fuera por la desastrosa versión PAL que ha llegado hasta nosotros, estaríamos hablando del juego del año. Aún así, es el RPG más recomendable para los aficionados y para el público en general «sin complejos».

9.3 (SOBRE 10)



por Dani3po



ENTREVISTA



LOS CREADORES DE FFX-2

Los programadores del genial juego responden

PlayStation 2 Revista Oficial: **¿Ha sido mucho más sencillo desarrollar este juego que otro completamente nuevo?**
Hablando en términos generales, el desarrollo de ***Final Fantasy X-2*** ha sido muy divertido. Como ya sabéis, es una secuela directa de *FFX*, y por lo tanto la mayoría de los recursos gráficos y de programación ya estaban creados. No teníamos que desarrollar el juego desde el principio. Pero este título también ha tenido sus propias dificultades. Por ejemplo, el equipo de programación era una tercera parte del que se emplea para un juego normal. El tiempo con el que contábamos también era mucho más limitado que en otras ocasiones. Había mucha gente dentro del equipo que nunca había trabajado en un *Final Fantasy*. En lo que respecta al contenido, la mayor dificultad era adaptar un sistema de juego no lineal al desarrollo de la trama.
PS2 R.O.: **El argumento de FFX-2 parece menos dramático y épico que en anteriores títulos. ¿Es este cambio intencionado?**
Lo primero que nos propusimos al elaborar el argumento era dotar al juego de muchos elementos *Pop*. En *FFX* cada personaje tenía un trasfondo dramático, pero en este queríamos algo totalmente diferente.
PS2 R.O.: **En la introducción aparece Yuna en una actuación al estilo J-Pop. ¿Creéis que esta música se hará popular en el resto del mundo?**
Sinceramente, no pensamos que las canciones del juego pertenezcan al estilo *J-Pop*. Buscamos algo más universal, más del tipo *R'n B Dance*.
PS2 R.O.: **¿Cómo afecta el sistema de misiones al argumento?**
Con el nuevo sistema de misiones, el hilo argumental ya no es lineal. Ahora hay muchas pequeñas historias con principio y fin, así como búsquedas opcionales.
PS2 R.O.: **¿Cuál fue la principal fuente de inspiración para las secuencias de transformación de las chicas?**
En la tradición de la animación japonesa hay muchos personajes principales femeninos que se transforman en superhéroes o cosas por el estilo. Un ejemplo de ello es la serie de televisión *Sailor Moon*, de la que hemos tomado varios elementos, aunque no ha sido la única fuente de inspiración para nosotros.
PS2 R.O.: **¿Cómo influye el nuevo sistema de «vestisferas» en el desarrollo de los personajes?**
En este título las tres protagonistas pueden aprender todas las habilidades que existen, por lo tanto hay muchas más posibilidades de personalización. Así, cada jugador podrá crear su propio equipo teniendo en cuenta sus preferencias y las necesidades de cada momento.

«LOS RECURSOS CON LOS QUE CONTÁBAMOS PARA EL DESARROLLO DE FFX-2 ERAN MUCHO MÁS LIMITADOS, TANTO EN TIEMPO COMO EN PERSONAL, QUE EN TÍTULOS ANTERIORES DE LA SAGA»



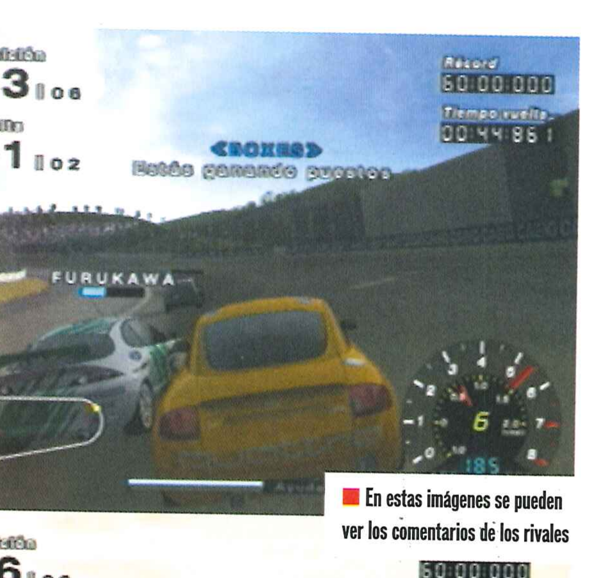
SQUARE ENIX



top 20 POLIFÓNICAS
84090 Queco Tengo
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
83796 El canto del loco La madre de Jose
83662 Beyonce Crazy in love
83584 Evanescence Bring me to life
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
80726 Bob Marley No woman no cry
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
83902 Andy y Lucas Son de amores
83849 Mago de Oz Molinos de viento
82935 Navajita Plateá Noches de bohemia
80277 Metallica Nothing else matters
83599 El chombo Papi chulo
83228 Safri Duo Samba Adagio
80002 Eminem Lose Yourself
81689 David Bisbal Rosas y espinas
83239 Europe Final Countdown
83856 La oreja de Van Gogh 20 de enero
80293 Bon Jovi Its my life
84068 Rammstein Du hast
CINE/TV
80017 Mision Imposible
80025 The Simpsons
80096 Pulp Fiction
83883 Fraggle Rock
80043 Terminator
80108 Benny Hill
80044 Rocky
80065 Friends
80142 La pantera rosa
80174 Expediente X
80125 Mortal Kombat
83850 Las Tapitas
80024 The Matrix
83834 La abeja maya
83658 Star Wars
83648 La familia Munster
84067 El Exorcista
80131 Buffy Cazavampiros
80285 Los angeles de Charlie
POP
80001 50 Cent In Da Club
80269 Bomfunk MCs Freestyler
80472 The Police Every breath you take
83918 Black eyed peas Where is the love
80045 Eminem Without Me
84061 Black eyed peas Shut up
83585 Kate Ryan Libertine
80406 A-ha Take on me
83797 Tanga girls Mas que nada
83950 Mike Oldfield Moonlight shadow
84205 Dido Life for rent
80012 Avril Lavigne Sk8er Boy
84032 B.Spears Me against the music
80831 Bob Marley Jammin
80078 Michael Jackson Billy Jean
ROCK
80062 Linkin Park In The End
80298 Metallica Master of Puppets
83655 ACDC Thunders truck
80111 Guns and Roses Sweet Child of Mine
81459 Deep Purple Smoke on water
80137 Metallica Enter Sandman
83885 Linkin Park Numb
84211 The Offspring Hit that
80217 Rolling Stones Satisfaction
83586 Linking park Somewhere I belong
83673 Evanescence Going Under
80321 Metallica Unforgiven
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 84068 al 5646 para que suene "Du hast" en tu móvil.
HIMNOS
83188 Real Madrid
82172 Barcelona
83808 H. de España
82123 Athletic Bilbao
82124 Atletico Madrid
84094 H. Republicano
83809 Guardia Civil
82190 Betis
83477 H. de Valencia
83250 Sevilla F.C.
84049 Scotland the brave
84058 H. Fallero
También al: 806 52 62 50
ESPAÑOLAS
83604 Malena Gracia Loca
82835 D. Bisbal Miénteme
83914 Alejandro Sanz No es lo mismo
82004 Juanes A Dios le pido
84034 Fran Perea Uno mas uno son siete
82430 Antonio Orozco Devuélveme la Vida
84267 David Bisbal Bulería
84042 Andy y Lucas Ratoncitos colorados
81690 David Civera Bye Bye
82740 H. Del Silencio Maldito Duende
83290 Alex Ubago Sin Miedo a Nada
82886 Los Chichos Ni más, ni menos
83933 Oreja de V. Gogh Rosas
82284 Diego Torres Color Esperanza
83598 Mana Mariposa traicionera
DISCO
83675 DJ Tiesto Flight 673
80093 Sash Equador
83786 Kate Ryan Desenchantee
80056 Faithless Insomnia
83863 Safri Duo Fallin high
84203 Latin lovers Dos gardenias
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
83814 Benny Benassi Satisfaction
80067 DJ Quicksilver Belissima
83580 Scooter Weekend
84201 Prezioso Voglio vederti danzare
80041 DJ Sammy Heaven
83661 DJ Murphy Brown Axel F 2003
NUEVO y ahora... SONIDOS REALES ¡Hay que probarlo para creérselo!
FOX Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!
R2D2 ¿Recuerdas como hablaba R2D2?
ORGASMO Está chica lo está pasando muy bien...
MOTOR Arranque de una Harley Davidson
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igualito que en el campo!
MU Vaca en el campo...¡Ay que bucólico!
Ej: envía BSO ORGASMO Al 5646 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien cada vez que te llamen...
ESTÉS DONDE ESTÉS.... HORAS DE DIVERSIÓN!
VIDEO JUEGOS
DISEÑOS ALUCINANTES
XIII 1088
Rayman 3 1018
Prince of Persia 1005
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1251 al 5646 para jugar al "Bamm" en tu móvil.
Bamm 1251
DISTINTOS NIVELES DE DIFICULTAD
Prince of Persia 1281 Las arenas del tiempo
Rayman bowling 1009
llamar al: 806 52 62 10
Splinter cell 1084
HIMNOS
55058 Cara al sol
55011 H. de España
68002 Cant del Barca
68014 Hala Madrid
55024 H. de la Legion
68030 100 Real Madrid
68001 Atletico de Madrid
55022 Els segadors
55059 Asturias Patria querida
68004 Athletic de Bilbao
55060 Guardia Civil
68015 Real Sociedad
55025 Partido Popular
68026 We are the champions
55023 H. de Galicia
NACIONAL
54368 David Civera Bye bye
54387 Malena Gracia Loca
54272 Mago de Oz Danza del fuego
54274 M.de Oz Hasta que el cuerpo aguante
54275 Alex Ubago Me muero por conocerte
54402 David Bisbal Rosas y espinas
54231 Juanes A dios le pido
54409 Alex Ubago Aunque no te pueda ver
54371 Camela Nunca debi enamorarme
54180 Seguridad social Chiquilla
54398 Luis Miguel Te necesito
54404 Chayanne Caprichosa
54411 D. Bustamante Devuelveme el aire
54133 Hombres G Sufre mamon
54257 Chenoa Cuando tu vas
ANIMALES
03110 CENSURADO
03383
03084
03520
02279
03091
03004
03112
WWW.MOVILATOPE.COM
LO MEJOR
54407 Queco Tengo
54210 Mago de oz Fiesta pagana
54391 Andy y Lucas Son de amores
53389 Latin lovers Dos gardenias
54388 El canto del loco La madre de Jose
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
59709 Beyonce Crazy in love
54400 Andy y Lucas Tanto la queria
54353 El chombo Papi Chulo
59608 Eminem 8 mile
54395 Fran Perea Los Serrano
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
54412 Chenoa En tu cruz me clavaste
54394 Alejandro Sanz No es lo mismo
59168 Bob marley No woman no cry
21083
16222 SHIN-CHAN
29087 ESPAÑA!
20138 MARÍA
09013
30002
30023
27026
LOGOS Y TONOS
ROCK'N POP
60024 Europe The final countdown
60238 Metallica Nothing Else Matters
59045 Mike oldfield Tubular bells
59743 Black Eyed Peas Where is the love
60118 Linking park In the end
60213 Iron Maiden The Trooper
59626 50 Cent In Da Club
60004 Acdc Highway to hell
60012 Guns n roses Sweet child of mine
60278 Kate Ryan Desenchantee
59604 Eminem Lose Yourself
60013 Iron maiden Number of the beast
60045 Rolling Stones Satisfaction
60078 Mike Oldfield Moonlight Shadow
59143 Police Every Breath You Take
IN Código del Logo o Tono 5646
Ej: envía IN 59168 al 5646 para que suene "No woman no cry" en tu móvil.
TECHNO/DANCE
53362 Dj Lasha Giulia
53205 Safri duo Samba adagio
72107 DJ Sakin Braveheart
53240 DJ Tiesto Lethal industry
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53221 Barthez Infected
53014 Sash Ecuador
53199 Barthez On the move
61012 Prodigy Breathe
53262 DJ Tiesto Suburban train
53375 Dj Tiesto Traffic
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53252 Faithless Insomnia
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53037 Gloria Gaynor I will survive
FAVORITOS
06047
27000
06351
21019
21012
02347 TE QUIERO
09012
CINE/TV
62073 Shin Chan
62023 Simpsons
51000 Star wars
51005 El Exorcista
51027 Mision imposible
62027 Fraggle rock
62039 Rasca y pica
51021 La Pantera rosa
57005 Tarzan
51036 Titanic
51003 El bueno el feo, malo
62007 El equipo A
51075 Gladiator
62005 Coche fantastico
62096 Las tapitas
806 52 62 80
75157 CHÉ
75022
75011 CENSURADO
75005
75024 CENSURADO
75060
75020
75114
75009
75010
75151
75139
75347
75002
75331
75381
75012
75352
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES
FOTOS...
36521
37195
37211
36094
36213
37024
36613
37392
37204
35937
36614
35542
37218
36164
puedes llamar al: 806 52 62 60
ENVÍA TELE Código FOTO AL 5646
Ej: envía TELE 37211 al 5646 para tener AL PERRITO en tu móvil.
... y ANIMACIONES
36325
37217
36903
35506
NENA
GLORIA
BOB
DIANA
PAULA
DULCE
Envía TELE NENA al 5646 para que NENA se desnude en tu móvil !
36927
37396
36447
36916
36326
36604
36907
36526
36519

R:RACING

La revolución que se adapta a los nuevos tiempos



■ En estas imágenes se pueden ver los comentarios de los rivales

Tradicionalmente, una revolución es la búsqueda de un cambio que por el curso normal de los acontecimientos no llegaría... O que no llegaría con la prontitud deseada por la mayoría de las personas. En otras ocasiones, como en el caso de la política, la palabra revolución se asocia a una acción contra lo establecido. Pues esta última acepción es la que mejor puede ayudarnos para ilustrar la revolución que ha sufrido este último capítulo de la gran saga automovilística de **Namco**. Los juegos de conducción son, sobre todo en los últimos años, una reiteración con pocos cambios de un modelo triunfante. O *Gran Turismo* o *Colin McRae* u otro que marque estilo, son la pauta en torno a la que gira todo el universo del motor. **Namco** ha optado por algo distinto, por una fórmula que sí apuesta por el cambio y que empieza por dinamitar casi todo su pasado. Dejando atrás su tradición totalmente *arcade*, se pasa al estilo simulador... Pero humanizándolo al añadirle un curioso modo Historia cuya protagonista es una mujer. Toda una bocanada de aire fresco en un género eminentemente masculino y en una saga en que las mujeres sólo salían para mostrar los cartelones informativos.

Pero hay más cosas un tanto novedosas. Aunque el estado de ánimo de los rivales ya ha aparecido en algún juego, en ***R:Racing*** podremos escuchar también sus comentarios y hasta los consejos de nuestros boxes. Es, como ya habíamos dicho, bastante más humano que el típico simulador, pero eso no quiere decir que carezca de rigor o realismo. Gráficamente tiene un innegable parecido a *GT*, lo que es siempre una buena noticia, aunque también tiene su sello propio y algunos efectos visuales sorprendentes. Recorridos muy bonitos, coches realmente espec-

«ES EL TÍTULO IDEAL PARA LOS QUE BUSQUEN UN JUEGO DE CONDUCCIÓN DISTINTO, CON CALIDAD CONTRASTADA Y PLANTEAMIENTO ORIGINAL»



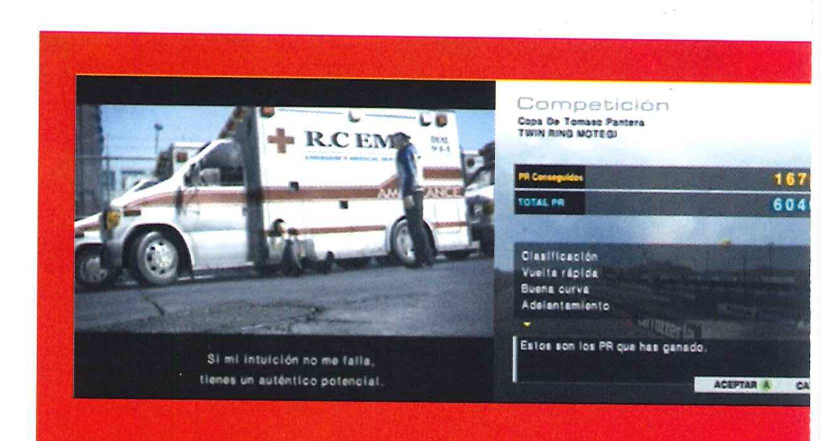
PlayStation 2

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARST
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
FASES: 14
EVENTOS: 166
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 189 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www.racing-evolution.com



■ Está por debajo de los grandes del género, pero se nota que han intentado innovar la clásica oferta de los juegos de coches





taculares, varios modos de juego distintos, manejo sencillo y efectivo, una banda sonora marca de la casa, un montón de retos de habilidad y la inclusión (por fin) de coches reales, convierten a ***R:Racing*** en un dignísimo heredero del clásico de **Namco**. Lo único que nos impide situarlo entre los mejores son, por un lado, sus cifras en coches y circuitos y, por otro, que no han conseguido dotar a los coches de una dinámica creíble y acorde con el entorno gráfico. En cualquier caso, hemos de reconocer que nos ha sorprendido por el lado que menos podíamos esperar. Es digno de agradecerse. ■ ***De Lúcar***

LOS COCHES

Por primera vez en la saga de **Namco**, en esta nueva entrega nos encontraremos por fin con coches reales. Pero si importante es esta novedad, seguro que muchos aún valorarán más la presencia de clásicos como el Renault Alpine, algunos prototipos o de unos cuantos coches de rally.

R:RACING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Atractivo, innovador y con una personalidad muy marcada.
[+] La inclusión de un modo Historia es todo un acierto.
[-] La dinámica de los vehículos no está lograda del todo.
[-] No llega al nivel de realismo alcanzado por Gran Turismo.

12+

9.1 **GRÁFICOS:** Es una maravilla, pero la dinámica de los coches no está a la altura del resto de elementos. Aún así es muy bueno.

9.5 **AUDIO:** En línea con la extraordinaria trayectoria de Namco en las bandas sonoras. De lo mejor y más pegadizo que hemos escuchado.

9.0 **JUGABILIDAD:** Cuenta con una buena oferta de modos y su conducción es muy entretenida. La dificultad está bien ajustada.

8.0 **DURACIÓN:** Es quizá el aspecto más delicado de todo el programa. Anda justo de circuitos y eso siempre se nota a la larga.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque hay juegos más completos, R:Racing nos ofrece algunas cosas novedosas (las voces, el estado de ánimo de los rivales, etc.) y se nota un enorme esfuerzo por evolucionar. Hay aspectos mejorables pero está en primera línea.

8.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

NUEVO MODO HISTORIA

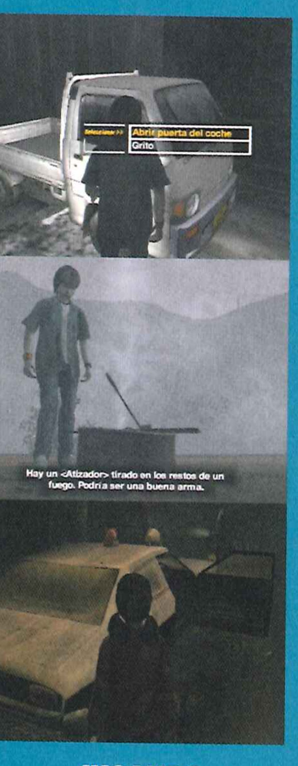
Es, sin duda, la principal y más atractiva novedad de este *R:Racing*. En la piel de Reno, una joven conductora de ambulancias, deberemos superar todo tipo de pruebas hasta alcanzar el máximo nivel de un piloto profesional de carreras. Se nos irán planteando todo tipo de variopintos retos y, según los resultados, iremos logrando puntos para desbloquear otras pruebas.





CUESTIÓN DE ESTRATEGIA

La táctica para alcanzar la salida es sencilla, esquiva a tus enemigos o al menos déjales aturdidos temporalmente si posees algún arma. Además, explora a fondo los escenarios para completar los objetivos secundarios de las misiones.



JUGANDO AL DESPISTE

Según se va avanzando resultará cada vez más importante crear distracciones para que los *Shibita* despejen la ruta de salida. Encender sirenas, alarmas... Todo vale.

FORBID

«UNA HISTORIA CARGADA DE INTRIGA Y UN CONCEPTO DE REVOLUCIONARIO QUE NO TERMINA DE CUAJAR»

DEN SIREN

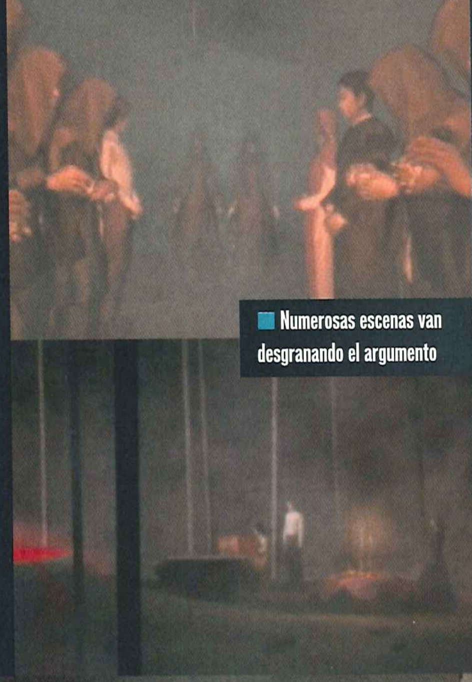
El primer Survival Horror de Sony C.E. intenta revolucionar el género



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SONY C.E.I.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MUNDOS: 78
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 76 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www forbidden-siren.com

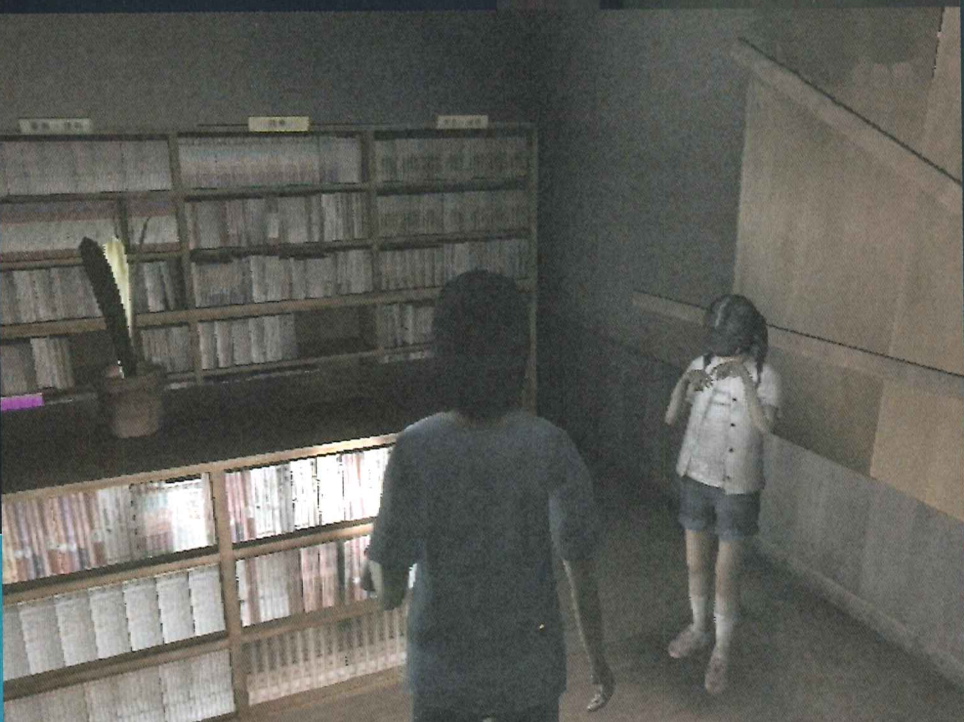
Muchas ideas originales resultan más atractivas sobre el papel que cuando son llevadas a cabo. Quizá por eso sería una excelente idea acercarse a cada juego con la mentalidad de un niño, sin ningún tipo de prejuicio que pueda generar una opinión antes de haber puesto las manos en el mando. ***Forbidden Siren***, el primer *Survival Horror* de **S.C.E.I.** se merece ser tratado de esa manera, sólo así seremos capaces de disfrutar de la complejidad que sus creadores han querido otorgarle. Sobre todo teniendo en cuenta quién es el director del proyecto, el hombre que vino a revolucionar el género del *Survival Horror* con *Silent Hill* allá por 1999, Keiichiro Toyama, que ha vuelto a intentarlo de nuevo con ***Forbidden Siren***, aunque en esta ocasión no haya afinado tanto la puntería como en su debut.
El concepto, detrás de este juego, poco tiene que ver con cualquier título de terror que hayamos visto hasta la fecha. Para empezar destaca su desarrollo, una combinación de misiones y secuencias que van saltando en el tiempo y de personaje en personaje, para dar forma a los hechos que se suceden a lo largo de tres días (aunque también hay algún salto temporal fuera de este periodo). Los hechos se van a acoplando como en un *puzzle* dejándonos conocer que una pequeña aldea japonesa ha sufrido una extraña mutación. Podremos disfrutar plenamente del argumento gracias al perfecto doblaje al castellano del juego. Pero no es oro todo lo que reluce. La aventura comienza con un joven huyendo de un policía convertido en un monstruo, pero cuando llega la segunda misión algo nos deja un tanto pasmados. En ese segundo nivel se ha introducido el Tutorial para aprender los controles del juego y las nociones sobre cómo usar la vista ajena (el elemento más innovador ⊞



Numerosas escenas van desgranando el argumento



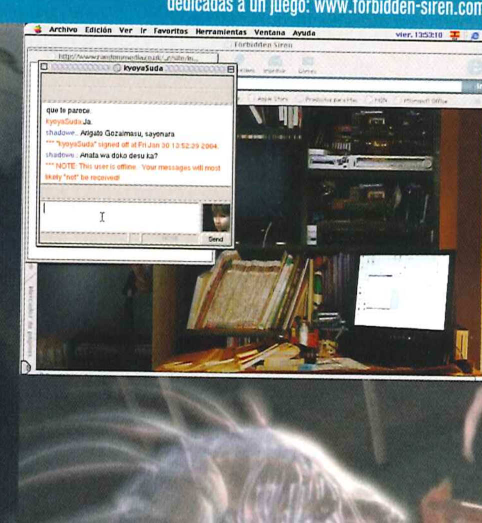
El desenlace de la aventura resulta sorprendente, quizá lo mejor del juego

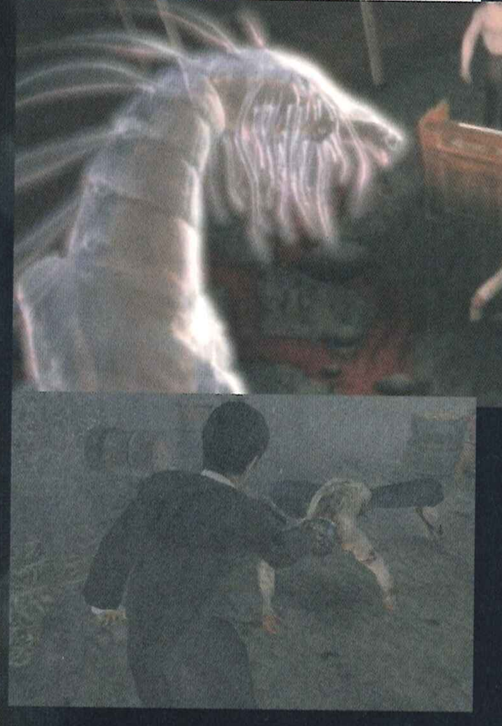


SIGUE MIS PASOS
En determinados niveles, el protagonista tendrá que alcanzar su destino ayudando a un compañero de viaje, como por ejemplo, una niña ciega.

LA WEB OFICIAL DE FORBIDDEN SIREN

Sin duda, ésta es una de las páginas más originales dedicadas a un juego: www.forbidden-siren.com





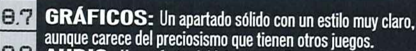


SURREALISMO INQUIETANTE

Todos los personajes de *Forbidden Siren* han sido sacados de la realidad. Por este motivo el juego resulta aún más escabroso, sobre todo teniendo en cuenta la expresividad de los rostros digitalizados.

del juego). Y es en ese momento cuando surge una pregunta, ¿por qué se introduce el Tutorial en una segunda fase cuando en la primera ya hemos escapado de la muerte por los pelos? Además, la idea de cómo se desarrollan las misiones resulta más atractiva en teoría que en la práctica. Veamos, en cada escenario debemos utilizar la vista ajena para saber dónde se encuentran nuestros enemigos y así poder esquivarlos, distraerlos o simplemente dejarles fuera de combate temporalmente. Pero a veces es posible seguir métodos menos puristas y salir corriendo para buscar el camino más corto. Por otro lado, si no se realiza una exploración exhaustiva de cada escenario para llevar a cabo los objetivos secundarios, lo más fácil será verse envuelto en un bucle temporal, hasta que por fin encontremos el hilo de Ariadna que nos conduzca fuera del laberinto. A pesar de utilizar la vista ajena, el juego se reducirá casi siempre a la mecánica de ensayo y error, dando como resultado una dinámica bastante repetitiva. Por supuesto, hay interesantes enigmas, de esos que una vez resueltos le levantan el ánimo a cualquiera, pero hay determinados errores de serie en ***Forbidden Siren*** que lo dejan como un título hasta cierto punto «normalito». Con los gráficos sucede algo parecido, son todo un dechado de originalidad. Los rostros de los personajes han sido digitalizados de actores reales, algo que se ve reflejado en la expresividad de la cara. Sin embargo, los escenarios son planos en lo que a detalles se refiere resultando poco vistosos a pesar de los efectos de niebla y lluvia que crean una atmósfera muy apropiada. Tan sólo se salva el argumento que se va desvelando capítulo a capítulo. En definitiva, ***Forbidden Siren*** no es ni mucho menos lo que esperábamos aunque derrocha originalidad. ***R. Dreamer***

«FORBIDDEN SIREN HA SIDO PERFECTAMENTE TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO»



FORBIDDEN SIREN

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un guión sin fisuras para contar una historia alucinante.
- [+] El original concepto del juego, con la vista ajena.
- [-] Tener que repetir determinados niveles.
- [-] La lenta capacidad de maniobra de los personajes.

16+

8.7 **GRÁFICOS:** Un apartado sólido con un estilo muy claro, aunque carece del preciosismo que tienen otros juegos.

9.0 **AUDIO:** Un perfecto doblaje al castellano y toda una batería de sonidos desagradables junto a una banda sonora de miedo.

8.0 **JUGABILIDAD:** El inicio resulta chocante y cuando se empieza a coger el tranquillo se convierte en un juego repetitivo.

7.7 **DURACIÓN:** El juego puede parecer largo pero, si esto se consigue repitiendo escenarios, se reduce el valor de la duración.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te gusta el Survival Horror, Forbidden Siren crea una atmósfera magnífica, pero no esperes encontrar mucha acción. El juego requiere más tácticas de infiltración y resolución de puzzles que ir pegando tiros a criaturas sin nombre.



8.5 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial · España

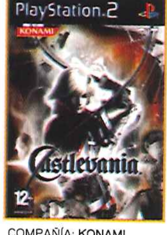
FORMA UN EQUIPO. Y MACHÁCALOS.



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

CASTLEVANIA

La eterna batalla entre antiguas sagas y nuevas ideas



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MUNDOS: 5 + FINAL
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 123 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www konamityo.com/castlevania

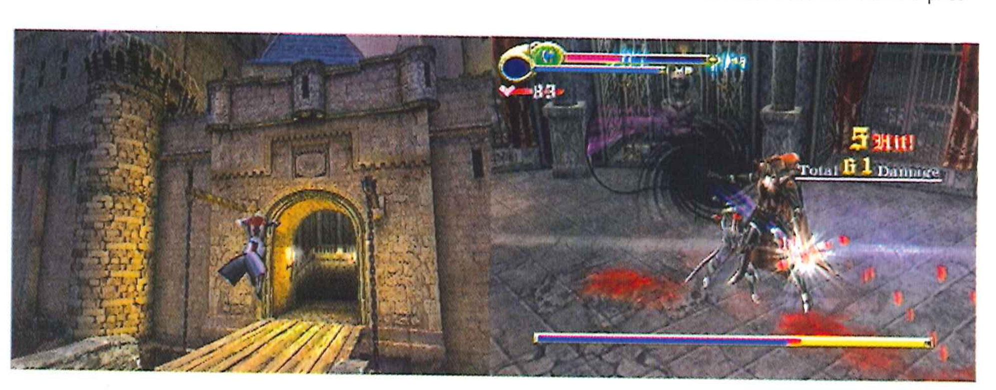
Ha perdido el subtítulo en su periplo a tierras europeas, pero afortunadamente todas sus virtudes (y también sus defectos) han llegado intactos hasta nuestras manos. El primer *Castlevania* para una consola de 128 *bits* (ya que aquel conocido como «Legends» que estaba siendo programado para Dreamcast fue cancelado) es una mezcla de los elementos tradicionales de la saga y nuevas ideas referidas sobre todo al apartado jugable. La ruptura con anteriores capítulos (sobre todo con *Symphony Of The Night*, la entrega más recordada por los *fans*) ha sido para muchos demasiado traumática. Ciertos seguidores de esta serie rechazaron de pleno el juego nada más ver las primeras imágenes, al clasificarlo como un «clon» de *Devil May Cry*, aunque también habría que preguntarse hasta qué punto el genial *arcade* de **Capcom** bebía de las fuentes de la saga eterna de **Konami**. Sin embargo, los que no sean tan intransigentes con el espíritu de la saga tendrán pocas objeciones al trabajo realizado por los estudios afincados en Tokio de **Konami**. La historia que se nos cuenta en la no demasiado trabajada secuencia de introducción nos coloca en el Siglo XI. Leon Beltmont, antepasado de la familia de cazadores de vampiros es un caballero de reconocido pres-

«EL ARGUMENTO NOS SITÚA EN EL SIGLO XI, EN LA EUROPA MEDIEVAL»

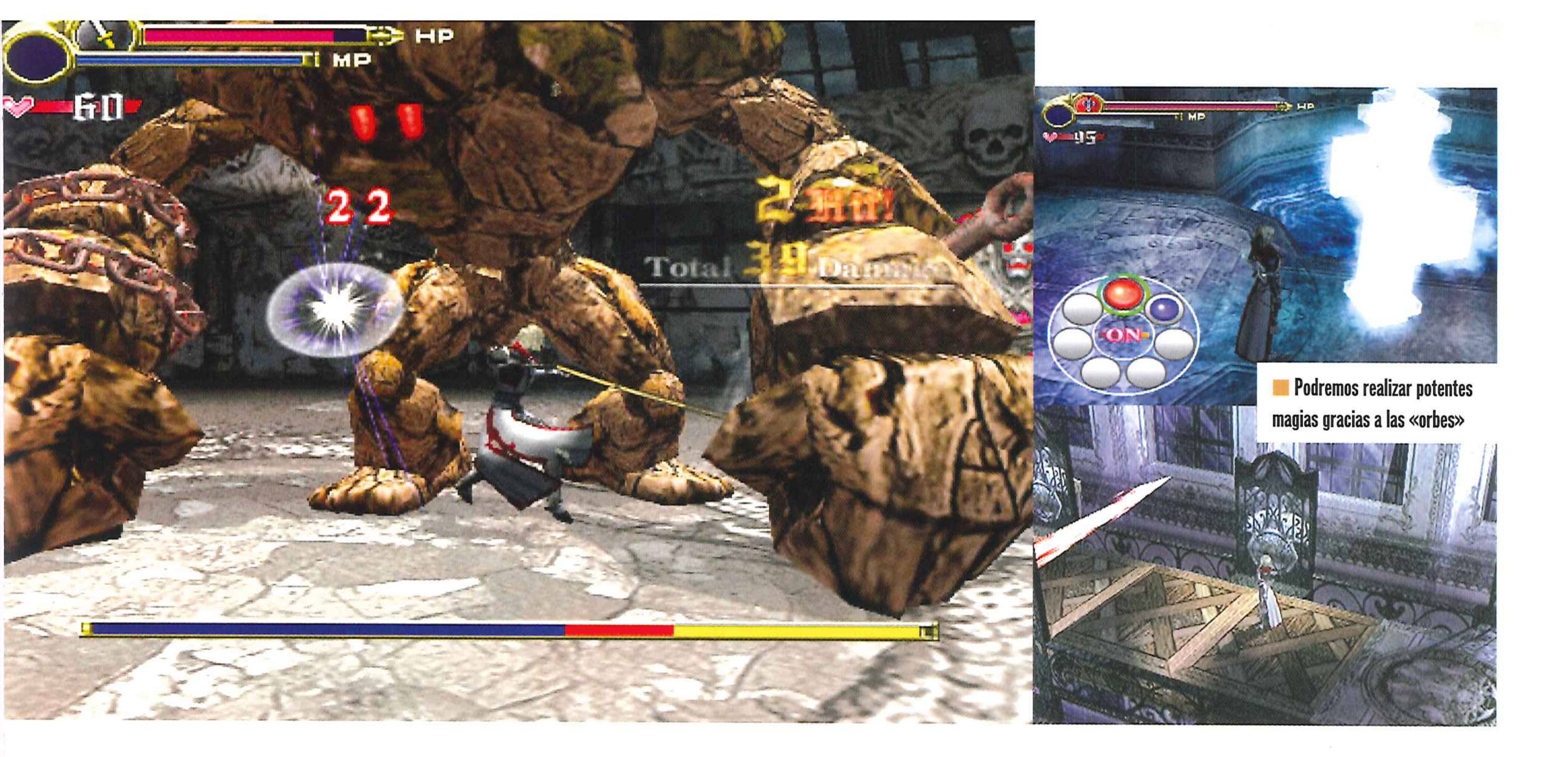
EDICIÓN LIMITADA

Se ha puesto a la venta, sólo para los afortunados usuarios nipones (y aquellos fanáticos dispuestos a pagar el exorbitante precio que piden por él las tiendas de importación) una edición limitada de ***Castlevania: Lament Of Innocence***. El *pack* viene presentado en una espectacular caja e incluye el juego, un calendario 2003/2004, la banda sonora obra de la compositora Michiru Yamane y una serie de ilustraciones exclusivas fruto del particular trabajo de la diseñadora Ayami Kojima. Todo un lujo que jamás llegará a Europa y que se vende al precio de 11.900 €.





Una de las partes más espectaculares del juego es la entrada al castillo de Drácula



Podremos realizar potentes magias gracias a las «orbes»

tigio. Su amada Elizabetha es raptada por un cruel conde que habita en un castillo. Entonces se verá forzado a entrar en sus dominios y bueno, os podéis imaginar el resto. Armado con un látigo (la única arma que podrá utilizar en su aventura) explorará el gran castillo, que se encuentra dividido en cinco fases a las que accedemos por unos portales. Por tanto, se desecha la idea de una exploración no lineal, como es típico en la saga. Tampoco podremos ir mejorando a nuestro personaje a través de los puntos de experiencia, pues no existen, y los nuevos combos a realizar aparecerán automáticamente según avancemos. Tras acabar con los cinco enemigos finales podremos acceder, por fin, al verdadero castillo armados con un nuevo látigo. La mecánica de los combates está muy conseguida; nuestra fusta siempre dará en el blanco y además podremos utilizar las armas secundarias conocidas por todos los *fans* (cuchillo, agua bendita, hacha) potenciadas a voluntad al encontrar las «orbes» requeridas. Es una lástima que las secciones de plataformas (que no son muchas) no sean tan divertidas, pues el salto de Leon no es muy preciso y no podremos cambiar el punto de vista. El motor gráfico es potente y no se ralentiza nunca, pero se echa de menos la riqueza de detalles de otros capítulos de la saga. Lo mismo ocurre con la música. Buena y en algunos casos excelente, pero repetitiva hasta la saciedad. En resumen, un título más que digno, muy correcto en su realización, pero que no pasará a la historia como el que reconcilió a *Castlevania* con las tres dimensiones. ■ ***Dani3po***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mecánica de los combates en sencilla e intuitiva.
[+] Incluye la imprescindible opción de 60 Hertzios.
[-] Ausencia de posibilidades de mejorar a nuestro personaje.
[-] Demasiadas «zonas muertas» en el castillo.

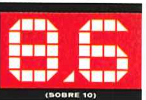
12+

8.8	**GRÁFICOS:** En otros juegos este apartado sería perfecto, pero a los que conocen la saga les parecerá demasiado sobrio.
8.9	**AUDIO:** Efectos de sonido correctos, pero la única melodía por fase se acaba haciendo bastante monótona.
8.7	**JUGABILIDAD:** El paso a las 3D no se nota en los combates, pero se hace traumático en las plataformas.
8.6	**DURACIÓN:** Unas ocho o diez horas, dependiendo de tu habilidad. Poco para lo que se espera de un Castlevania.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: A pesar de no haber fracasado estrepitosamente como en las entregas para Nintendo 64, el espíritu de la saga no se encuentra por completo en este título, por otra parte muy digno competidor dentro de su género.

8.6 (SOBRE 10)





INVENTARIO

De utilidad más bien discutible, ya que no podremos utilizar objetos ni equiparnos desde él. Todo se realiza en tiempo real.



MAPA

Esta vez no se muestra tan imprescindible como en anteriores ocasiones, pues el castillo es mucho más lineal.





La pantalla de arriba muestra la estancia desde la que podremos acceder a los cinco primeros niveles del juego

HE WHO IS DEAD.

La Momia sacará partido de su condición difunta y Sphinx manejará diferentes armas para derrotar a su rival

Sobrevive a la maldición de Set, la deidad del mal

Son muchos los meses que llevamos teniendo noticias de esta peculiar aventura y, ya con la versión final en nuestras manos, se puede atestiguar que una vez más no es oro todo lo que reluce. Ha transcurrido un año desde que **THQ** nos mostrara su pequeña «gran» obra y lo que en un principio parecía original y muy entretenido se ha convertido en un juego bastante flojo, teniendo en cuenta sobre todo que no se han incluido voces; ni en inglés, ni en ningun idioma inventado, ¡¡todos los personajes son mudos!! Dejadez o falta de presupuesto. Da igual sea lo que sea, hoy en día no se pueden perdonar tales hechos. Sin embargo, aunque el planteamiento del juego ya está algo visto (la dualidad de personajes) consigue atraer a los que gusten de este tipo de aventuras. Ofrece pruebas que requieren dedicación y lógica para poder progresar, pues aunque cada personaje (Sphinx y La Momia) propone un tipo de juego (acción y rompecabezas) al final con ambos tendremos que escudriñar cada uno de los pasos que ejecutemos para avanzar correctamente. Estéticamente es vistoso, está dividido en 5 mundos con localizaciones inspiradas en el antiguo Egipto y el modelado de personajes es muy bueno. ■ ***Anna***

> **«UN GUERRERO EGIPCIO Y UNA MOMIA CON MUCHA GRACIA... UNA COMBINACIÓN MUY EXPLOSIVA PARA UN PLATAFORMAS»**

SPHINX
Y LA MALDITA MOMIA



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: EUROCOM
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MUNDOS: 5
ENEMIGOS: 50
PERSONAJES: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
MEMORY CARD: 86 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.thq.com/Sphinx



La fuerza de la inmortalidad guiará a Sphinx

SPHINX Y LA...



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un desarrollo bastante ingenioso y muy entretenido.
- [+] Los niveles de La Momia son, más que divertidos, impactantes.
- [-] Un juego mudo, inexplicable a estas alturas.
- [-] Acabas con dolor de cabeza de tanto pensar qué hacer.

12+

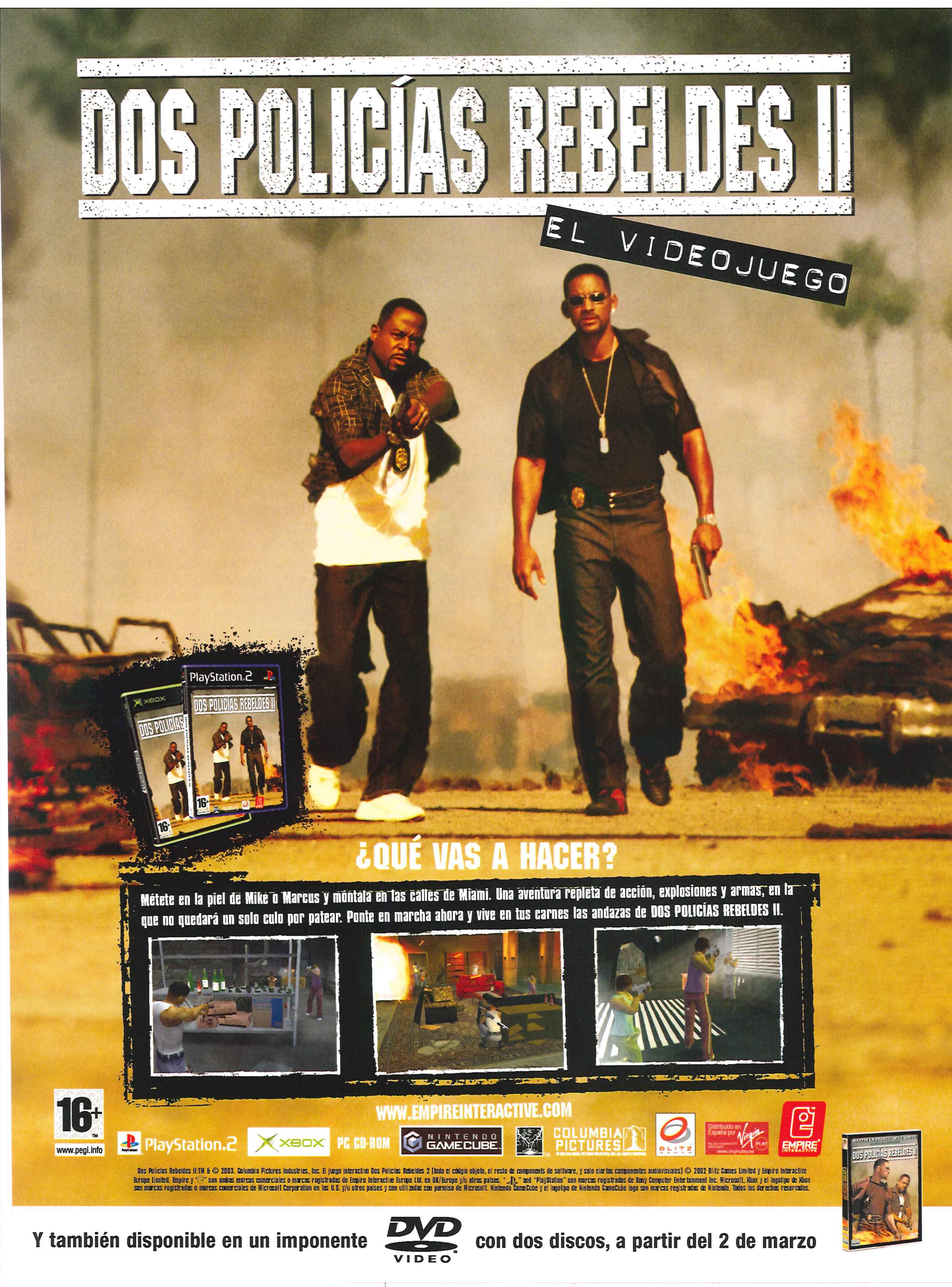
Nota	Apartado
8.2	**GRÁFICOS:** Buenos modelados de personajes y un motor que no baja de los 50 fps. Gran variedad de localizaciones.
7.5	**AUDIO:** La música es muy evocadora y los FX no están nada mal, pero lo que no se puede perdonar es que no haya doblaje.
8.3	**JUGABILIDAD:** Ambos personajes son sencillos de manejar y la dificultad de los rompecabezas está muy ajustada.
8.5	**DURACIÓN:** Son cinco áreas que explorar con infinidad de ítems que encontrar y más de 50 enemigos que derrotar.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Es decepcionante ver cómo un título tan prometedor en su género pierde fuerza por la no inclusión de voces. Exceptuando tal desfachatez, el juego te hará pasar momentos muy entretenidos si te gusta sobre todo agudizar tu ingenio.



PlayStation.2 Revista Oficial - España


DOS POLICÍAS REBELDES II
EL VIDEOJUEGO
¿QUÉ VAS A HACER?
Métete en la piel de Mike o Marcus y móntala en las calles de Miami. Una aventura repleta de acción, explosiones y armas, en la que no quedará un solo culo por patear. Ponte en marcha ahora y vive en tus carnes las andazas de DOS POLICÍAS REBELDES II.
16+
www.pegi.info
WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM
PlayStation.2
XBOX
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
COLUMBIA PICTURES
BLITZ GAMES
Distribuido en España por Virgin PLAY
www.virginplay.es
EMPIRE INTERACTIVE
Dos Policías Rebeldes II:TM & © 2003. Columbia Pictures Industries, Inc. El juego interactivo Dos Policías Rebeldes 2 (todo el código objeto, el resto de componentes de software, y solo ciertos componentes audiovisuales) © 2002 Blitz Games Limited y Empire Interactive Europe Limited. Empire y "" son ambas marcas comerciales o marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd. en UK/Europe y/u otros países. "" and "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo de Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los U.S. y/u otros países y son utilizadas con permiso de Microsoft. Nintendo GameCube y el logotipo de Nintendo GameCube logo son marcas registradas de Nintendo. Todos los derechos reservados.
Y también disponible en un imponente DVD VIDEO con dos discos, a partir del 2 de marzo



COMPAÑÍA: **BANDAI**
DESARROLLADOR: **CYBERCONNECT2**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **RPG**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
SERVIDORES: **3**
VIDAS: **ENERGÍA**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **1**
MEMORY CARD: **687 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.dothack.com

.HACK //INFECTION

Aventuras en la red sin necesidad de conexión

Este mes los aficionados a los RPG tienen varios motivos para estar contentos. *Final Fantasy X-2*, *Arc*, *Baldur's Gate DA2* y ahora nos llega desde Japón uno de los títulos más peculiares y que más expectación ha levantado después de su paso tanto por su país de origen como por Estados Unidos. Producido por **Bandai** y programado por **CyberConnect 2** (los artífices de aquella pequeña joya llamada *Tail Concerto* para **PSone**), la serie *.hack* apareció hace ya más de año y medio, y hace pocas semanas tuvimos la gran sorpresa de que *Atari* se iba a encargar de distribuirla en nuestro país. Para los que no conozcan el programa (a pesar de las veces que hemos hablado de él en la revista) el juego parte de la premisa de simular un juego de rol On-line. El complejo argumento nos sitúa en un futuro cercano. Después de un devastador virus que destruyó casi por completo el sistema de comunicaciones en todo el mundo, un sistema operativo conocido como *Altimit* consigue establecerse como estándar en los ordenadores de todo el planeta. Precisamente, una «misteriosa»

Cada servidor cuenta con su capital, lugar en el que podremos intercambiar objetos con otros jugadores y conseguir información



Podremos mandar correos, entrar en el foro y recibir noticias desde el «desktop»

compañía, desarrolla para este sistema un MMORPG (juego de rol On-line multijugador masivo), algo parecido a lo que es hoy *Everquest*. El título alcanza una aceptación brutal, con más de 200 millones de usuarios. De tal modo que la historia arranca cuando un joven (al que nunca llegamos a conocer físicamente) se introduce por primera vez en «El Mundo» usando el avatar de Kite. Al comienzo es acompañado por su amigo Orca, todo un experto reconocido que le dará las primeras pautas. Pero cuando un enemigo todopoderoso aparece de repente y mata a Orca, éste queda en coma en el mundo real. Esta conexión entre el mundo virtual y el real es la base de la trama de ***.hack*** y Kite se convertirá en una especie de elegido en el juego. El desarrollo es el típico de un «dungeon crawler»; un pueblo central donde comerciar y cientos de mazmorras que podremos generar a voluntad mediante una serie de palabras. Lo más original es la simulación de juego On-line, con compañeros a los que podremos invitar a nuestro grupo (hasta 3) y que nos pedirán auxilio o nos ayudarán en los combates. Cientos de objetos, equipación, técnicas de todo tipo y una historia muy interesante y compleja son sus puntos más fuertes, junto con el propio hecho de ser un *Action RPG*. En la parte negativa encontramos un sistema de cámara manual frustrante, un apartado gráfico algo mediocre y un desarrollo que resulta repetitivo a los no iniciados en este género, ya que las batallas son el eje central del título. ■ ***Dani3Po***



.HACK//INFECTION

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un concepto original y bien realizado.
- [+] El juego incluye un OVA de 45 minutos de duración.
- [-] Gráficamente es algo soso y repetitivo.
- [-] Un juego de este tipo es más divertido con gente «real».

12+

- 7.8 **GRÁFICOS:** El diseño de los personajes es lo más acertado. Sin embargo, los escenarios son bastante simplones.
- 8.2 **AUDIO:** Las melodías cantadas son lo más destacado. Las voces pueden oírse en japonés o en inglés.
- 8.7 **JUGABILIDAD:** La multitud de objetos y opciones de ataque complican algo el desarrollo, así como el molesto sistema de cámara.
- 8.7 **DURACIÓN:** Unas 25 horas aguardan al que se atreva a adentrarse en la primera entrega de «The World».

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Visto como un único juego puede no resultar demasiado impactante, pero si te sumerges en su mundo gracias a los otros medios se convierte en una experiencia muy atractiva. Nunca pensamos que llegaría a Europa.



PlayStation.2

LA SERIE

El primer capítulo, ***.hack//Infection*** se completa con otros tres en los que se narran las aventuras de Kite. Se denominan *Mutation*, *Outbreak* y *Quarantine* respectivamente. **Atari Ibérica** nos ha confirmado que estos tres títulos aparecerán en España antes de final de año, cada uno con su DVD-Video correspondiente. Aunque cualquiera de los capítulos pueden ser jugados desde el principio independientemente de los otros, lo ideal es ir traspasando la partida con todos los datos guardados (los personajes, el equipo, las técnicas aprendidas) desde un capítulo al siguiente; algo parecido a lo visto con la serie *Arc The Lad* para **PSone**. Además, los cuatro juegos quedan estupendos en la estantería.



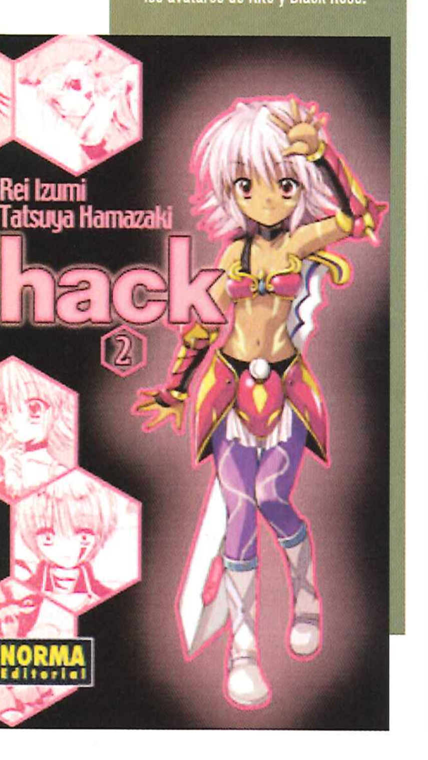
«EL JUEGO SIMULA LAS AVENTURAS QUE PODRÍAMOS DISFRUTAR EN UN RPG ON-LINE MASIVO»

EL UNIVERSO .HACK

Historias paralelas en varios formatos que tienen en común el juego On-line, conocido como «The World»

.hack//LEGEND

El manga de esta franquicia consta de dos volúmenes por el momento, publicados en España respetando el formato original japonés, en blanco y negro y con alrededor de 200 páginas cada uno. Bajo el título completo de *.hack//Legend Of The Twilight*, la trama tiene lugar muchos años después de los sucesos relatados en los juegos. Dos chicos de catorce años reciben como premio los avatares de Kite y Black Rose.



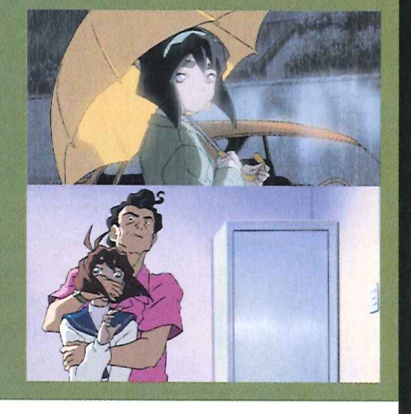
.hack//ENEMY

El fenómeno surgido a raíz de la publicación de la serie de juegos para **PlayStation 2** parece no tener límites. Ya sabemos cómo son los japoneses para estas cosas del *merchandising*, pero es que si hablamos de **Bandai** (compañía de juguetes por excelencia) la cosa adquiere tintes de auténtica invasión. El penúltimo producto en surgir de las mentes de esta compañía es un juego de cartas. En su día los juegos de este tipo como el famoso *Magic The Gathering* o más recientemente *Yu-Gi-Oh* cosecharon gran éxito entre los jugones. Incluso *Pokémon* contó con una adaptación de este tipo. Los naipes de la franquicia que nos ocupa están basados en la historia que se relata en los videojuegos, y su funcionamiento es bastante sencillo. Hay diferentes *packs* de cartas, para principiantes y para potenciar tu mazo.



.hack//LIMINALITY

Bajo este título se esconde la serie de animación compuesta por cuatro OVA (siglas de Original Video Animation, los productos de animación japonesa realizados exclusivamente para su comercialización en vídeo o DVD) de 45 minutos de duración cada uno. Vendrán acompañando a cada una de las entregas del juego para **PlayStation 2**, en una caja especial con dos discos. La historia se desarrolla casi por completo en el mundo real y muestra las terribles consecuencias que el título «The World» está teniendo para algunas personas, que caen en coma mientras están jugando.





.hack//SIGN

Una serie de animación japonesa para la televisión que consta de 26 capítulos de media hora aproximadamente de duración. Los responsables de **Bandai** nos han asegurado que esta primavera se pondrá a la venta en España íntegramente en DVD. En esta ocasión el argumento tiene lugar dentro del universo creado por el juego «The World» y el protagonista es Tsukasa. Se trata de un mago que es incapaz de desconectarse del juego, un personaje taciturno que deambula por este mundo sin un objetivo fijo. Tiene unos poderes extraordinarios, nunca antes vistos por los demás jugadores, lo que provoca la envidia y la admiración. También aparece una chica rubia con un sospechoso parecido a Aura, personaje importante de ***.hack//Infection***.

PRESENTACIÓN



LOS CREADORES

Los responsables de la serie de juegos estuvieron de visita en nuestro país

En la presentación que tuvo lugar en las oficinas madrileñas de **Atari Ibérica** tuvimos la oportunidad de charlar con Mr. Daisuke Uchiyama de **Bandai** (productor del juego) y con Mr. Hisoshi Mastuyama presidente de **CyberConnect 2** (compañía encargada del desarrollo del título). Ambos nos comentaron que los diferentes equipos de desarrollo de los medios que abarca la serie *.hack (anime,* manga, juego) estuvieron continuamente en contacto para conseguir el mejor resultado posible. Este proyecto fue a **CyberConnect 2** lo que *Final Fantasy* a **Square**, la última oportunidad que les dio **Bandai** para lograr un juego que triunfase. No habrá más entregas del juego, ya que todos los sucesos anteriores y posteriores se relatan en el resto de medios. Lo que sí aparecerá en nuestro país será la serie de figuras de acción.

Tu Movil a la ultima al 7888

Si quieres este logo manda : 4208644 al 7888

1 Pide por SMS al **7888**

Por ejemplo si quieres el tono polifonico de DOWN envia : 4290544 al 7888

4275395

2 Pide por telefono al **806 506 261**

3 >Pide por internet www.1001melodias.com

4 Pide por WAP

Para una conexion ultra rapida al WAP envia **RAPIDO** por SMS al **7888**

5 Con MoviStar e-moción

4216352 4215427

>> LOGOS COLORES

TUS FONDOS A COLOR FAVORITOS

4287981 · 4286627 · 4216344 · 4284552 · 4246308 · 4286650 · 4279191 · 4282056 · 4275988 · 4218173

4241436 · 4295835 · 4287762 · 4241600 · 4285156 · 4217986 · 4252564 · 4280242 · 4286654 · 4282625

4275425 · 4291433 · 4290392 · 4217948 · 4217943 · 4284781 · 4210566 · 4217932 · 4295739 · 4274630

4275419 · 4295937 · 4295834 · 4283000 · 4217559 · 4292271 · 4295941 · 4251533 · 4296089 · 4207179

4241444 · 4282221 · 4275423 · 4210314 · 4209525 · 4207418 · 4203016 · 4275402 · 4288051 · 4202379

4210317 · 4217675 · 4206396 · 4212378 · 4205984 · 4214051 · 4205219 · 4217778 · 4202329 · 4203421

4203337 · 4202179 · 4212902 · 4212377 · 4212379 · 4210565 · 4210447 · 4210446 · 4209526 · 4210453

NUEVO

4208646 · 4208643 · 4213757

4213724 · 4216649 · 4210373

4216331 · 4208843 · 4215666

4214901 · 4208645 · 4214871

4207583 · 4207579 · 4286631

>> SALVAPANTALLAS

4293414 · 4207957 · 4207965 · 4229107 · 4270798 · 4278859 · 4284927 · 4281758 · 4276471 · 4222822

4215362 · 4298826 · 4202740 · 4279240 · 4286515 · 4218136 · 4247494 · 4281604 · 4200945 · 4276174 · 4245894 · 4253468

4281010 · 4291073 · 4218133 · 4280884 · 4281599 · 4210381 · 4218121 · 4251752 · 4274137 · 4274837 · 4240179 · 4217581

4216164 · 4216158 · 4216149 · 4281597 · 4221669 · 4216145 · 4276172 · 4243176 · 4229021 · 4230301 · 4291089 · 4221680

4264833 · 4223860 · 4293364 · 4217361 · 4229004 · 4284928 · 4231423 · 4289803 · 4281594 · 4293375 · 4219659 · 4245899

>>>>> NUEVO <<<<<<

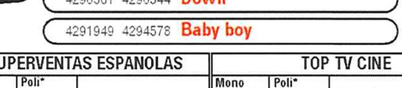
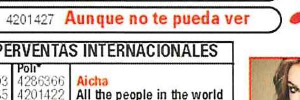
4206463 · 4206256 · 4206987 · 4216736

4207996 · 4215738 · 4206659 · 4208040

4208541 · 4206649 · 4216144 · 4208557

BLANCOS ! 4280262 · 4253500 BLANCOS !

>> TONOS CALIDAD STEREO


4204250	4246091	La costa del silencio
4290561	4290544	Down
4291949	4294578	Baby boy
4240353	4202608	Shut up
4204242	4215816	En tu cruz me clavaste
4204237	4201427	Aunque no te pueda ver
4279538	4246114	Tequila
4296166	4296189	Tanto la queria
4285105	4284746	Son de amores



ULTIMAS NOVEDADES

Mono	Poli*	
4208682	4206795	Y en tu ventana • Andy and Lucas
PRONTO	4216439	Buleria • David Bisbal
4208676	4206782	Regalame la silla... • A.Sanz
4205688	4204211	Ya nada volvera... • El canto del loco
4204250	4246091	La costa del silencio • Mago de Oz
PRONTO	4216440	Don't stop the music, baby • Rosa
4204237	4201427	Aunque no te pueda ver • A.Ubago
4204579	4279076	Hit that • The Offspring
4208672	4206786	Olvidate de mi • Iguana Tango
4208662	4206772	Devuélveme el aire • D.Bustamante
4283919	4283832	Pienso en aquella tarde • Pereza
4279113	4246083	Fortune faded • Red Hot
PRONTO	4216458	Tengo • Queco
4240353	4202608	Shut up • Black Eyed Peas
4216665	4214302	Honest • Dover
4208661	4206771	De mil colores • Rosario
4203100	4279038	Life for rent • Dido
4216658	4214004	Bailar en tu boca • Los canos
4275948	4280208	In the shadows • The Rasmus
4207204	4206120	Signed sealed delivered... • Blue
4251727	4246090	It's my life • No doubt
4215961	4214326	Not in love • Enrique Iglesias
4216674	4214325	Ninas de barrio • Las Ninas
4216661	4214064	Estas • Beth
4208678	4206784	Saoke • Junior Miquez
4213146	4206090	Ladies night • Atomic Kitten
4241790	4237743	So yesterday • Hilary Duff
4207187	4206081	From the inside • Linkin Park
PRONTO	4216463	Vale la pena vivir asi • Elefantes
4204525	4201424	Are you gonna be my girl • Jet

SUPERVENTAS ESPANOLAS

Mono	Poli*	
4287821	4287765	20 de enero
4242621	4255777	A dios le pido
4281408	4281409	Bye bye
4204538	4286047	Cadillac solitario
4292606	4292587	Caprichosa
4274404	4276454	Devuelveme la vida
4225012	4255775	Fiesta pagana
4204576	4287470	Himno del F.C. Barcelona
4204577	4287418	Himno nacional de Euskadi
4246535	4255763	Himno Real Madrid
4200101	4275322	La esencia de tu voz
4279125	4246093	La incondicional
4203099	4200067	Latido urbano
4295029	4296757	Las tapitas
4285477	4285480	Loca
4279127	4246095	Mi corazon
4291482	4291424	No es lo mismo
4204626	4217421	Paso a Paso
4204642	4286051	Rayando el sol
4291946	4291882	Rosa y espinas
4241787	4237734	Rosas
4276049	4287411	Segadors
4285105	4284746	Son de amores
4205683	4204191	Te llevare al cielo
4296167	4296190	Te necesito
4279538	4246114	Tequila
4222004	4218801	Uno mas uno son...

TOP TV CINE

Mono	Poli*	
4231089	4282140	Apocalypse now
4212642	4282142	Austin Powers
4233117	4274322	Barrio Sesamo
4210002	4255679	Benny Hill
4211095	4270729	Caza Fantasmas
4204547	4246078	Conan el Bárbaro
4213589	4202671	Davy Crockett
4216660	4214063	Don't let me... NUEVO KILL BILL
4211014	4255774	El Bueno, el malo y...
4210053	4280071	El Coche Fantastico
4210054	4255773	El Equipo A
4211040	4255671	El Exorcista
4211015	4255674	El Padrino
4211107	4270736	El Puente sobre el rio...
4210080	4200053	Embrujada
4215030	4202611	Fraggle rock NUEVO
4210120	4270728	Friends
4211150	4270807	La Pantera Rosa
4215003	4280145	Looney Tunes
Pronto	4206667	Los Masters del Universo
4215040	4255678	Los Simpsons
4229344	4246009	Mc Gyver
4210132	4254257	Mission impossible
4252643	4255673	Pulp fiction
4211060	4255778	Rocky
4204646	4275170	Rocky - Eye of the tiger
4211140	4246067	Terminator
4210078	4202676	Zorro

SUPERVENTAS INTERNACIONALES

Mono	Poli*	
4275893	4286366	Aicha
4204235	4201422	All the people in the world
4291949	4294578	Baby boy
4208095	4275937	Bad boy for life
4202681	4201779	Bad day
4238727	4284641	Boléro
4293560	4279133	Bring me to life
4295606	4284642	Canon - Pachelbel
4238770	4284643	Carmina burana
4295607	4284644	Cascanueces
4282861	4255765	Chihuahua
4282819	4281884	Crazy in love
4212297	4270804	Désenchantée
4246914	4255779	Dilemma
4213483	4279955	Every breath you take
4288199	4288133	Fallin' high
4246184	4281887	Get Busy
4291244	4291166	Going under
4241783	4237736	Hey ya
4219098	4279686	Highway to hell
4270787	4274642	In da club
4275948	4280208	In the shadows
4209155	4201784	Just a little more... DANCE
4299308	4255770	Lose yourself
PRONTO	4284716	Marcha funebre sonata
4204628	4217422	Perverso
4222024	4279700	Satisfaction
4273807	4202608	Shut up
4297650	4275321	Slow
4292615	4292454	Time is running out
4202864	4219025	White flag

Logo	Mono	Poli*		Mono	Poli*	Logo
4206593	4299197	4295037	ME AGAINST...	4215961	4214326	NOT IN LOVE
	4299197	4295037	BABY ONE MORE...	4200070	4275313	ADDICTED
						4202969
4206576	4293741	4294578	BABY BOY	4222147	4229724	SMELL LIKE TEEN...
	4282819	4281884	CRAZY IN LOVE	4200131	4229723	RAPE ME
						4212737
4201649	4200078	4290544	DOWN	4246535	4255763	REAL MADRID
	4208678	4206784	SAOKE	4204576	4287470	F.C. BARCELONA
						4287981
4245504	4240353	4202608	SHUT UP	4270647	4275470	CRY ME A RIVER
	4285119	4284896	WHERE IS THE...	4291951	4291891	SENORITA
						4209997



Videncia y tarot en directo 7Dias/7 24H/24

Te ayudamos a encontrar tu camino

Envia VIDENCIA al **7122** Para una videncia UNIVERSAL

Envia TAROT al **7122** para el TAROT dedicado a ti

Válido para todos los móviles y todas las operadoras a 0.90€+IVA/SMS





COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SONIC TEAM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE DE PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
FASES: 14
PERSONAJES: 12
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.sega.com

ATAQUE ESPECIAL

Rellena la barra situada en la parte superior derecha y podrás ejecutar un ataque que limpiará la pantalla de enemigos.

enemigos con Leaf Swirl. Leaf Swirl hace que Espio se vuelva invisible.

JUEGO EN EQUIPO

Cada equipo combina la velocidad, la capacidad de volar y el uso de los puños. Tendrás que utilizar los tres en plena carrera.

Caramba...
¡Si que es cabezota este científico!

SONIC HEROES

El descafeinado bautismo de Sonic en PlayStation 2

Bastantes meses atrás hicimos un primer avance de ***Sonic Heroes***, en el que alabábamos su original desarrollo y la decisión de recuperar un buen número de personajes del universo *Sonic* (extraídos de las dos entregas de *Sonic Adventure*, *Sonic Advance 2* de GBA e incluso del *Knuckle Chaotix* de MD32X). Pero también descubrimos decepcionados sus mediocres gráficos, impropios de una franquicia tan legendaria como ésta. Lo achacábamos a que se trataba simplemente de una *beta* y que acabaría mejorando considerablemente en la copia final. El tiempo ha pasado, la copia de *review* de ***Sonic Heroes*** al fin ha llegado a nuestras manos y con pesar hemos podido comprobar que aunque ha pulido algo su aspecto, sigue sin estar a la altura de las últimas aventuras del erizo azul. Clama al cielo que un juego para Dreamcast como *Sonic Adv. 2* ofrezca un entorno más sólido y mejor acabado que un juego para **PS2**, una máquina mucho más potente. Y en esta ocasión no se le puede echar la culpa a un grupo de programación occidental (como sucedía con *Sonic R.*, obra de **Traveller's Tales**), sino a los propios creadores del personaje, el mítico **Sonic Team**, con Yuji Naka a la cabeza. Sobre el papel, la mecánica de ***Sonic Heroes*** es prometedora (unir la velocidad de Sonic con juego en equipo al estilo *The Lost Vikings*, combinando habilidades de los tres personajes) pero a la hora de jugar todo es confuso. Uno corre a toda velocidad por una rampa y en un instante se da de morros contra una pared o debe combatir a puñetazos... Esta constante interrupción del ritmo del juego acaba por dinamitar todo el conjunto. ■ ***Nemesis***



■ El equipo Chaotix está compuesto por tres personajes rescatados del olvidable Knuckles Chaotix de MegaDrive 32X, la primera ocasión en la que Sega experimentó con la unión de la velocidad de Sonic y el juego en equipo... Con resultados desastrosos

SONIC HEROES



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los distintos modos multijugador.
[-] El control (a la hora de cambiar personaje) es confuso.
[-] Los gráficos son muy flojos, impropios de una PS2.
[-] Los dos Sonic Adv. de DC son más divertidos y variados.

3+

Nota	Apartado
7.0	**GRÁFICOS:** Es inexcusable cómo se puede hacer en PS2 algo inferior a lo que se vió en Dreamcast hace más de 2 años...
8.5	**AUDIO:** Voces en inglés (subt. en castellano). La música sigue siendo igual de buena que en el resto de anteriores Sonic.
7.3	**JUGABILIDAD:** El confuso cambio entre personajes te hará perder la concentración... Y un montón de vidas con ello.
8.0	**DURACIÓN:** Al menos, el juego cuenta con varios modos multijugador que elevan la media general del juego.

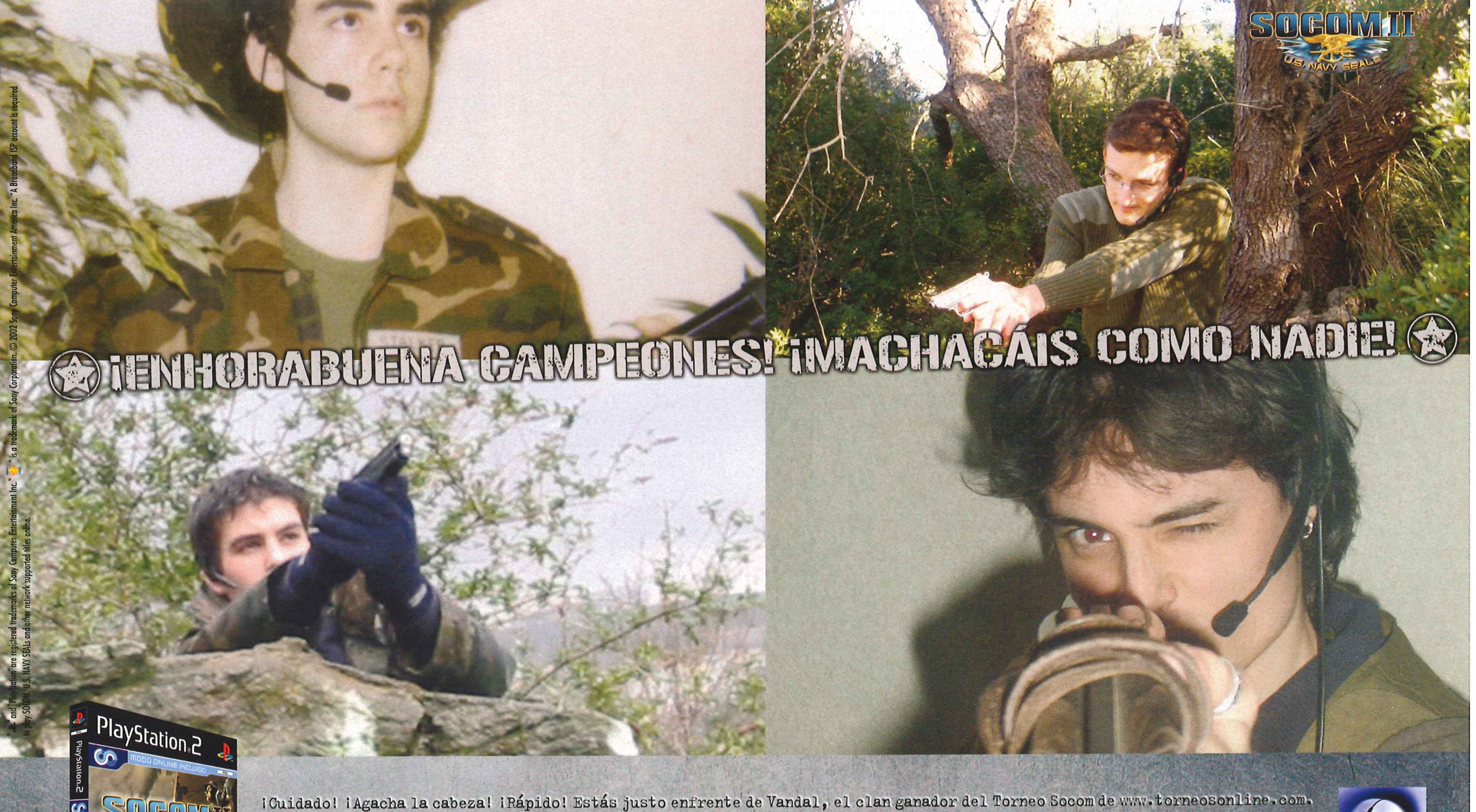
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque Sonic Heroes presenta aspectos positivos, no deja de ser decepcionante si lo comparamos con toda la historia del personaje y el currículum de sus creadores. Esperábamos mucho más del primer Sonic para PlayStation 2.



7.7 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España


SOCOM II
U.S. NAVY SEALS
¡ENHORABUENA CAMPEONES! ¡MACHACÁIS COMO NADIE!
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM II: U.S. Navy SEALs
16+
¡Cuidado! ¡Agacha la cabeza! ¡Rápido! Estás justo enfrente de Vandal, el clan ganador del Torneo Socom de www.torneosonline.com. Dos semanas pegando tiros a diestro y siniestro han sido suficientes para demostrar que son los mejores reventando al enemigo entre miles de personas. Y para los que os quedasteis por el camino, no bajéis la guardia. La batalla continúa en Socom II, con nuevos escenarios en Brasil, Rusia, Marruecos o Albania, las armas más avanzadas, nuevas misiones y mejoras en la comunicación por voz a través del headset. No os perdáis su lanzamiento el próximo 10 de marzo.
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
www.torneosonline.com
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
es.playstation.com
¿quién se apunta?
PlayStation 2

WHIPLASH

Crystal Dynamics crea el más divertido e hilarante plataformas desde su famoso Gex 3D



Tras varios años de «silencio», los creadores de *Gex*, uno de los plataformas más divertidos de la generación 32 *bits*, irrumpen con fuerza en **PlayStation 2** con *Whiplash*. **Crystal Dynamics** prueba suerte, una vez más, en el género que mejor conoce: las plataformas. ***Whiplash*** presenta un control muy intuitivo y concentra su desarrollo puramente en las plataformas 3D, dejando de lado «fusiones» del tipo *Haven*. Como era de esperar, el argumento que da vida al juego no podría resultar más hilarante: una comadreja y un conejo escapan de un experimento que pretendía fusionar ambos animales y se encuentran en un laboratorio donde se realizan todo tipo de pruebas científicas con animales, en su periplo por escapar de allí con vida. Ambos animales están unidos por una cadena y, mientras que el control de los personajes estará enraizado en el cuerpo de la comadreja, el conejo servirá de garfio («objeto» incendiario), de hélice (podremos hacerlo girar para permanecer más tiempo en el aire) y, por supuesto, de arma para defendernos. Si bien nuestro objetivo prioritario es escapar con vida del laboratorio, el secundario

«CRYSTAL DYNAMICS HA CREADO UN PLATAFORMAS MÁS DIVERTIDO E HILARANTE QUE SU GEX 3D»

COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
FASES: 1 LABORATORIO
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 123 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

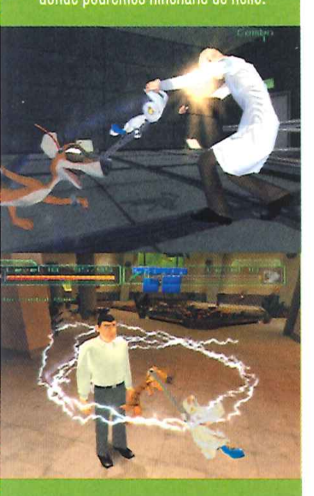
http://www.whiplashgame.com

Tendrás que esquivar las sustancias químicas y a los científicos



EL ARMA DEFINITIVA

El pobre conejo, co-protagonista del juego, hará las veces de arma... Y de otras cosas. La comadreja podrá introducirla en extraños artefactos que le prenderán fuego (para ser más dañino), servirá para atascar con su pelaje algunos cierres electrónicos y así poderlos abrir fácilmente, como garfio al quedar pegado en descargadores voltaicos (colocados estratégicamente) e incluso hará las veces de globo aerostático en determinadas zonas, donde podremos hincharle de helio.



«EL ASPECTO DEL JUEGO ES TAN SIMILAR AL DE ALGUNOS DIBUJOS ANIMADOS QUE RESULTARÁ FÁCIL CONFUNDIRLO»

será liberar a todos los animales cautivos que encontremos a nuestro paso (monos electrocutándose con tostadoras o corriendo en una cinta de ejercicio) y destruir en la medida de lo posible las instalaciones; ahí es donde entra en juego el físico de Redmond, que así se llama el pobre conejo. Spanx, la comadreja, usará el conejo como punta de látigo, agitándolo con fuerza contra científicos, equipos informáticos y mobiliario en general. Lejos de dañar la salud de Redmond, aumentará su nivel de «rabia» y, con ello, su potencia además de elevar su nivel de experiencia. En conjunción con unas extrañas máquinas que encontraremos a lo largo de la aventura, podremos incendiar a Redmond, congelarlo, electrocutarlo y hasta hincharlo como un globo aerostático con el objetivo de superar un determinado objetivo. Además de pequeñas misiones, como liberar a un grupo de *hamsters* de un cañón de aire que los lanza a toda velocidad contra una diana, Redmond y Spanx deberán enfrentarse a grandes jefes, cuyas rutinas de movimientos y ataques tendremos que aprender para poder destruirlos con facilidad. **Crystal Dynamics** ha aprovechado muy bien el *hardware* de **PS2**, pero no con el objetivo de crear un juego muy realista, sino con el de acercarlo en la medida de lo posible al mundo de los dibujos animados. Así, texturas y efectos gráficos recuerdan en todo momento a los vistos en películas de animación tradicional, con el inconfundible toque «infográfico».

Las animaciones de los personajes, lógicamente, han sido creadas a mano y son tan parecidas a las de una película de dibujos animados que la gente poco relacionada con el mundo de los videojuegos podría confundirlo con facilidad.

En resumen, ***Whiplash*** recupera el espíritu de los grandes plataformas creados para 32 *bits*, le añade un entorno gráfico de aspecto bastante *cartoon* y acorde con los tiempos que corren, y presenta un desarrollo y argumento totalmente cómico. ***Doc***



JEFAZOS

En nuestra huída de los infernales laboratorios nos encontraremos con gigantescos jefes; tendremos que aprender sus rutinas para eliminarles.



TESTS CIENTÍFICOS

Tendremos que liberar a los animales atrapados en macabros tests científicos a lo largo de la aventura.



MODIFICADORES

Para superar ciertas zonas del juego tendremos que introducir al pobre Redmond en diferentes máquinas en las que le electrocutarán, le congelarán y hasta le inflarán de helio para utilizarlo como globo aerostático.



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su hilarante desarrollo hará partirse de risa al más serio.
- [+] Su entorno gráfico recuerda a los mejores dibujos animados.
- [-] Quizá sea demasiado limitado para ser un plataformas.
- [-] Si te gustan los títulos serios, Whiplash no es tu juego.

12+

8.7 **GRÁFICOS:** El motor gráfico es potente y mueve con suavidad unos gráficos que parecen auténticos dibujos animados.

8.7 **AUDIO:** Aunque las voces están en inglés, los diálogos y los efectos son como los de una serie de dibujos de Warner.

8.8 **JUGABILIDAD:** El control es muy preciso e intuitivo, justo lo que requiere un plataformas 3D como Whiplash.

8.3 **DURACIÓN:** La curva de dificultad está muy bien ajustada y su desarrollo es largo y variado. Es algo parco en opciones de juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Whiplash es un título que mezcla a partes iguales un potente motor gráfico, un desarrollo «plataformero» clásico y un argumento totalmente cómico. Crystal Dynamics ha vuelto con un juego divertido, hilarante y muy jugable.



PlayStation 2

BALDUR'S GATE
DARK ALLIANCE 2

Segundas partes nunca fueron tan parecidas

La andadura de este título desde que se anunció su lanzamiento ha sido, cuando menos, curiosa. Su compañía programadora es **Black Isle Studios**, creadores de títulos míticos para PC como el propio y original Baldur's Gate, *Icewind Dale* o la saga *Fallout*. **Interplay** les encargó el desarrollo de esta segunda entrega tras el éxito de la primera, uno de los mejores RPG de acción de la consola de **Sony**. Sin embargo, algo debió de salir mal y comenzó un proceso litigioso entre las dos compañías que acabó con la desaparición de **Black Isle** poco después de terminar el proyecto que nos ocupa. Por su parte, los programadores de **Snowblind Studios**, creadores del primer Baldur's Gate para **PS2**, lanzarán pronto *Champions Of Norrath*, una experiencia de juego similar a su primer trabajo pero ambientada en el universo de *Everquest* y, por lo que hemos visto hasta ahora, mucho más evolucionada y rompedora que el conservador título que nos ocupa. Pero las cosas no acaban aquí. **Interplay** ha tenido problemas con el *holding* de origen europeo **Vivendi Universal**, distribuidor del juego en el resto del mundo (en nuestro país, al igual que la primera entrega, lo distribuye **Virgin Play**), y el título ha estado a punto de no aparecer en las tiendas. Conflictos aparte, por fin tenemos esta secuela entre manos y hay que decir que satisfará a los *fans* de la primera entrega, que seguramente se quedaron algo decepcionados por la escasa duración de la misma. ***BGDA2*** ofrece exactamente lo mismo: un desarrollo muy arcade, exploración de



COMPAÑÍA: **INTERPLAY**
DESARROLLADOR: **BLACK ISLE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
MUNDOS: **4 ACTOS**
PERSONAJES: **5**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **434 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www bgda2.blackisle.com

«LOS CINCO PERSONAJES DEBUTANTES SON CASI LA ÚNICA NOVEDAD QUE PRESENTA ESTA SECUELA»

Allessia es una clérigo que domina los hechizos de magia blanca, como «curar heridas»

■ Vhaidra, la monje oscura, puede manejar armas, pero se defiende de maravilla con sus puños



grandes escenarios ligeramente laberínticos (ningún problema mayor, ya que contamos con la ayuda del mapa) y miles de enemigos con los que acabar a base de aporrear el botón X de nuestro *DualShock*. No esperéis grandes dosis de estrategia, batallas por turnos o pausar el desarrollo de la acción para dar órdenes (como en la saga homónima de PC). Como si de un *Gauntlet* de la nueva generación se tratara, la profusión de enemigos no nos dejará tiempo para pensar. El desarrollo es tan frenético que ni siquiera tendremos que entrar en el menú para beber una de las pociones que nos reponen la vida o la magia; esto se realiza directamente con dos botones. Eso sí, podremos equipar a nuestro héroe como queramos, con todo tipo de armas (ahora es posible llevar una en cada mano), armaduras, escudos, etc. Como novedad en este apartado, se incluye una herrería donde podremos crear nuestras propias armas añadiendo piedras preciosas, aunque el elevado precio no la hacen muy recomendable. Pocas novedades más encontramos. Cinco personajes muy similares entre sí (exceptuando a Ysuran, el nigromante elfo, que puede invocar criaturas), la existencia de un mapa y la posibilidad de revisitar lugares ya explorados no son suficientes alicientes para diferenciarlo de su primera entrega, sobre todo con el tiempo que ha pasado. En muchos momentos sentirás que estás jugando a un pack de expansión más que a un título creado desde cero. Seguiremos esperando a *Champions Of Norrath*. ■ ***Dani3Po***

BALDUR'S GATE 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Muchos más niveles que en la primera entrega.
[+] La mecánica sigue siendo sencilla y adictiva.
[-] Pocas novedades para el tiempo transcurrido.
[-] Se echa en falta un modo cooperativo a través de la red.



8.5 **GRÁFICOS:** El magnífico motor gráfico de la primera entrega ha sido ligeramente mejorado y por lo tanto ya no impresiona tanto.
8.9 **AUDIO:** La banda sonora se muestra mucho más épica y, sobre todo, más presente. El doblaje de las voces es sensacional.
8.6 **JUGABILIDAD:** Acabar con cientos de enemigos y mejorar a nuestro personaje son los mayores (y únicos) alicientes.
8.8 **DURACIÓN:** Bastante más largo que la primera entrega, aunque no tan adictivo como aquella.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te quedaste con ganas de más después de terminar la primera entrega, no cabe duda de que esta segunda parte es la respuesta a tus plegarias. Si no eres un gran fan, puede que te interese buscar más antes de decidirte.

8.6 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ El nigromante podrá invocar criaturas para que luchen a su lado



■ Los personajes secundarios, como Arogazia, nos proporcionarán misiones e información

LA TORRE DE ONYX

Los tres protagonistas de la primera entrega (que hacen acto de presencia en la secuencia de introducción del juego) han sido capturados por un enemigo aún más peligroso que Eldrith La Traidora, habitante de la majestuosa torre alrededor de la cual gira la compleja trama de intereses y traiciones del título. Los cinco nuevos héroes deben descubrir el paradero de sus antecesores y acabar de una vez por todas con la conspiración que se cierne amenazante sobre Puerta de Baldur.

ANIMALES
Tendrás que aprender a sacar partido a las ayudas que te podrán proporcionar los animales de la selva. Las ovejas harán que las puertas se abran si las colocas sobre las cintas andadoras, y los orangutanes te lanzarán por el aire usando una palmera.



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: NICKGAMES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MUNDOS: 11
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 86 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 54,95 €

http://www.takgame.com

TAK Y EL PODER JUJU

Un pequeño nuevo héroe rompe el cascarón

Aunque el mercado actual esté saturado de juegos de plataformas en 3D, con grandes títulos como *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*, siempre es bienvenida una nueva incorporación para satisfacer a las legiones de fanáticos de este género. ***Tak y El Poder Juju*** sigue a rajatabla las directrices establecidas por sus congéneres. A lo largo de once grandes niveles, distribuidos alrededor de uno central (la aldea de Tak) deberemos demostrar nuestra pericia con el salto en una sucesión de plataformas de dificultad creciente (aunque nunca llega a ser demasiado elevada) y utilizar las armas con las que cuenta el pequeño Tak; la principal es un bastón otorgado por un extraño ser. Con él aprenderá a realizar diferentes acciones a medida que avance. Golpear a los enemigos, utilizarlo como pértiga para saltar más alto o convertirlo en cerbatana será imprescindible en algunos momentos. El sentido del humor que lo impregna todo es la mayor baza del juego. Los conciudadanos de Tak, que han sido convertidos en ovejas o las hilarantes conversaciones entre los personajes en más de un momento harán que esbocemos una sonrisa. Los *puzzles* también estarán muy presentes a lo largo de nuestra travesía, y en la mayoría de los casos estarán relacionados con los animales que encontremos en los niveles. No os dejéis engañar por su aspecto infantil, ya que puede proporcionar horas y horas de diversión (sin demasiadas pretensiones, eso sí) a los jugadores de cualquier edad. ■ ***Dani3Po***



■ **Tak podrá usar un disfraz de pollo para volar**

TAK Y EL PODER...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
[+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
[-] El desarrollo es muy convencional.
[-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

3+

8.2 **GRÁFICOS:** Aunque no está a la altura de otros títulos recientes, el diseño de personajes es gracioso y el motor muy fluido.
8.9 **AUDIO:** Las voces en castellano y su perfecta interpretación son lo más destacado en este apartado.
8.4 **JUGABILIDAD:** Al comienzo cuesta cogerle el truco al salto, pero la variedad de objetivos lo hace muy divertido.
8.7 **DURACIÓN:** Aunque el desarrollo no es sorprendente, ofrece una extensión bastante considerable.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un título de lo más recomendable para los más pequeños de la casa, aunque todos los aficionados a las plataformas «de siempre» sabrán apreciarlo en su justa medida. Poco ambicioso pero muy eficaz.

8.3
(SOBRE 10)





MOVILATINO

the new sms send system

NOVEDADES MARZO

POLIFÓNICAS

Envía el texto **PSP** más el código del logo o tono al **7202** o llama al **806.52.60.70**

84040 Con dos camas vacias	83883 Fraggle Rock	83821 Sacrament	82364 Chiquilla
84039 So nice	83585 Libertine	83892 Stand by me Ben	83918 Where is the love
84038 Mala gente	83797 Mas que nada	83601 Un emozione per sempre	80131 Buffy the Vampire Slayer
84037 Ozu	82284 Color Esperanza	82060 Alegría de Vivir	83619 Semos diferentes
84036 New killer star	80174 Expediente X	83866 Bajo del mar	80321 Hard Rock Unforgiven
84035 Get busy	83849 Molinos de viento	83923 De vuelta	82361 Chihuahua
84034 Uno mas uno son siete	80062 In The End	83908 Right thurr	80051 Top Gun
84033 Guilty	83598 Mariposa traicionera	83784 Unchained Melody	83814 Satisfaction
84032 Me against the music	80406 Take on me	83901 Zorba el griego	83661 Axel F 2003
84031 If you come to me	83609 Ven ven ven	82113 Aranjuez	82403 Déjame Olvidarte
82172 Barcelona	82123 Athletic De Bilbao	84017 Blue monday	83648 La familia Munster
80277 Nothing else matters	80041 Heaven DJ Sammy feat	83855 Cant hold us down	81459 Smoke on water
83662 Crazy in love	81685 Tu es foutu	80270 Forest Gump	83884 El principe de Bel air
83604 Loca	80014 James Bond	80074 The A Team	83834 La abeja maya
80001 In Da Club	80111 Sweet Child of Mine	83874 Wildest dreams	83934 Te necesito
83808 Himno de España	83809 Guardia Civil	83649 Business	83654 Just cant get enough
82935 Noches de bohemia	83786 Desenchantee	83921 Layla	82886 Ni más, ni menos
80024 The Matrix	83902 Son de amores	82737 Malaga Himno oficial	83258 Sevilla F.C.
83675 Flight 673	82740 Maldito Duende	82448 Se Llamaba Lola	83881 White flag
80043 The Terminator	83642 No te escaparas	83833 El jinete	80158 Ring Ring Normal
80002 Lose Yourself	80125 Mortal Kombat	83861 Faint	83607 Besa mi piel
80096 Pulp Fiction	81687 Puedes contar conmigo	84034 Uno mas uno son siete	80078 Billy Jean
81690 Bye Bye	83863 Fallin high	83882 Whats this?	80007 Dilemma
83655 Thunders truck	81691 Jaleo	83875 Where is the hood at?	81686 Sambame
82380 Dame Veneno	82813 Mi Jefe	82054 Ain´t no mountain high enough	83858 Alive
82004 A Dios le pido	83430 Tú sigue así	80186 Ally McBeal	83477 Valencia Himno oficial
80065 Friends	80197 Sandstorm	83823 Andalucia Himno	83806 Another night
80269 Freestyler	83886 Caprichosa	83680 It just wont do	80023 Austin Powers
83850 Las Tapitas	83650 Saint Anger	83950 Moonlight shadow	83641 Calavera
80093 Equador	80336 MacGyver	80430 Are you gonna go my way	80478 Crazy
83914 No es lo mismo	82440 Dime	83859 California Dreaming	82341 Cuando tú vas
80108 Benny Hill	80217 I can´t get no satisfaction	83645 El Superagente 86	83844 Get it together
80293 Its my life	80137 Enter Sandman	80933 Freak on a leash	83836 Heidi
80298 H Master of Puppets	83933 Rosas	83887 Intuition	83657 Start me up
82124 Atletico De Madrid	80091 20th Century Fox	83358 Te dejo Madrid	80285 Charlie´s Angels
83856 20 de enero	80067 Belissima	80195 Angel	83605 Viva la noche
80472 Every breath you take	80029 Jenny from the Block	80114 Armageddon	82605 Es Una Lata El Trabajar
83658 Star Wars	81664 Children	80208 Disco Inferno	82612 Escondidos
82835 Miénteme	83873 Going Under	83949 dolce vita	80073 No good for me
80143 Pink Panther	83578 Hasiendo el amor	83890 El libro	83895 Quiero besarte
82430 Devuélveme la Vida	83907 Slow	80249 Futurama	83297 Sobe Son
80056 Insomnia	83667 Jogi	83904 Music reach	80139 Another one bites the dust
83580 Weekend	82436 Dígale	80296 Star Trek	80366 Living on a Prayer
83290 Sin Miedo a Nada	83638 Eyes of the truth	83794 Un attimo di pace	83905 Out of space
80045 Without Me	83885 Numb	83903 Ying Yang	80084 Time to fight
81684 Mundian to bach ke	80554 One more time	80345 All that she wants	83896 Europa
80642 Enjoy the silence	80012 Sk8er Boi	82247 Cannabis	83586 Somewhere I belong
80239 Final Countdown	83653 All the things she said	84029 Cantina Star Wars	83666 Hollywood
80044 Rocky	82190 Betis Himno oficial	83837 Cocacola	80831 Jammin

FONDOS

Envía el texto **PSI** más código del logo o tono al **7202** o llama al: **806.52.64.86**



FONDOS ANIMADOS

Envía el texto **PSI** más el código del logo o tono al **7202** o llama al: **806.52.64.86**



37187 | 37243 | 37270 | ANIM122

MELODÍAS

Envía el texto **PS** más el código del logo o tono al **7202** o llama al: **806.52.60.69**

NOVEDADES

- 55022 Els segadors - Himno
- 68002 Cant del Barça - Himno
- 64127 Me against the music - Britney Spears
- 53386 Guilty - Blue
- 60641 Everything will flow - Suede
- 64126 Sexed Up - Robbie Williams
- 64125 Addicted - Enrique Iglesias
- 53385 If you come to me - Atomic Kitten
- 54407 Tengo - Queco
- 54406 Juramento - Ricky Martin

NACIONALES

- 54391 Son de amores - Andy y Lucas
- 54210 Fiesta pagana - Mago de oz
- 54394 No es lo mismo - Alejandro Sanz
- 54353 Papi Chulo - El chombo
- 54388 La madre de Jose - El canto del loco
- 54276 Ni mas ni menos - Los Chichos
- 54387 Loca - Malena Gracia
- 54368 Bye bye - David Civera
- 54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
- 54275 Me muero por conocerte - Alex Ubago

CINE

- 51005 EL Exorcista -
- 51027 Mission Imposible
- 51021 La Pantera Rosa
- 5103 El bueno, el feo y el malo
- 51000 Star wars darth vader
- 51075 Gladiator

POP

- 59706 Get busy - Sean Paul
- 59741 White flag - Dido
- 59727 Dont push me - 50 Cent
- 59710 Hollywood - Madonna

ROCK

- 60570 Bring to life - Evanescence
- 60238 Nothing Else Matters - Metallica
- 60024 The final countdown - Europe
- 60213 The Trooper - Iron Maiden
- 60045 Satisfaction - Rolling Stones
- 60012 Sweet child of mine - Guns n´roses
- 60004 Highway to hell - Acdc
- 60073 Livin On A Prayer - Bon Jovi
- 60269 All the things she said - Tatu

TELEVISIÓN

- 62096 Las tapitas - Anuncio Once
- 62023 Simpsons - tv
- 62098 La cremita - Anuncio Once
- 62073 Shin Chan - Tv
- 62094 Mas que nada - Tanga girls
- 62036 Ill be there for you - Friends
- 62052 Gran hermano - tv
- 62039 Rasca y Pica - tv

LOGOS

Envía el texto **PS** más el código del logo o el tono al **7202** o llama al: **806.52.60.69**

CINE	ANIMALES	MANGA	DIBUJOS
04104 THE FLY	03520	16104	50111
04122 JURASSIC PARK	03004	16134	16222 SHIN-CHAN
04125 STAR WARS EPISODE I	03051	16145	06351
04132	03383	16146	06060
04136 TITANIC	03422	16164	06417
04139 TOY STORY	03039	16205	50101
04140 CHARLIE'S ANGELS	03629	16214	06085
04145 SHREK	03015	16215	06014
04152 THE MATRIX II	03503	16216 PIKACHU	16111
04153 8 Mile	03584	16217	06318

JUEGOS

Envía el texto **PSJ** más el código del logo o el tono al: **7202** o llama al: **806.52.60.50**

También te puedes descargar más en: **www.movilatino.com**

COPTER CAVE — Código: 1254 — móviles compatibles: T720-3100-3300-3410-3510i-3650-5100-6100-6220-6310i-6600-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-8910i-7210-7290-7250i-7650-8910i-Ngage-m50-p800

FLY RACE — Código: 1257



móviles compatibles: T720-3100-3300-3510i-3650-5100-6100-6220-6310i-6600-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-8910-Ngage-Gx10-s55

GRAVITY — Código: 1261



móviles compatibles: T720-3100-3300-3410-3510i-3650-5100-6100-6220-6310i-6600-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-8910i-7210-7250-7250i-7650-8910i-Ngage-m50-p800

SPLINTER CELL — Código: 1084



móviles compatibles: 5100-6100-6610-7210-7250

GALAXA — Código: 1258



móviles compatibles: 3650-6600-7650-Ngage-p800

TOP GUN — Código: 1213



móviles compatibles: T720-3650-7650-gx10

THE ITALIAN JOB — Código: 1216



móviles compatibles: 3650-7650-gx10

KILLING BOSS — Código: 1050



móviles compatibles: 3410-3510-3650-6100-6310-6610-7210-7250-7650-m50

MIRROR IN ACTION — Código: 1052



móviles compatibles: 3410-3650-6310-7650-m50

SKATER BOARDER — Código: 1070



móviles compatibles: 3410-3650-6310-7650-m50-gx10

EL BUSCADOR Encuentra tus canciones preferidas

Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959

Nuevo! AÚN NO PUEDES BAJARTE IMÁGENES, JUEGOS...??? CONFIGURATELO YA!

Envia: **WAP al 5959**

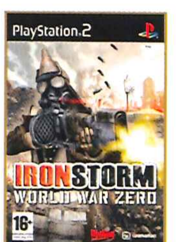
PARA MELODÍAS, PARA JUEGOS, PARA...

Coste sms: 0,90 + IVA Precio max/min 1,06 r.f. 1.375 Apdo. 36.442-28080 Madrid

MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS: NOKIA-Logotipos Pequeños: 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702, Melodías: 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 **SIEMENS**-Logotipos Pequeños: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) Melodías: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) **ALCATEL**-Logotipos Pequeños: 310, 311, 511 Melodías (monofónicas): 310, 311, 511 **ERICSSON** Logotipos Pequeños: T20e, T29, T39, R520, T65, T68 Melodías: T20e, T29, T39, R520, T65, T68 **MOTOROLA**-Melodías: v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008 **SAMSUNG**-Melodías: R210, R200 **TRIUM**- Melodías: Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura **MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS: NOKIA:** Nokia 3650, Nokia 3510 y 3510i, Nokia 7650, Nokia 7210 **PANASONIC:** Panasonic GD87 **SAMSUNG:** Samsung SGH-T100 Samsung SGH-N620 **SIEMENS:** Siemens S55, Siemens C55 **SONYERICSSON:** SonyEricsson T300, SonyEricsson P800 **SHARP:** Sharp GX10 **MOTOROLA:** Motorola t720



IRON STORM
WORLD WAR ZERO

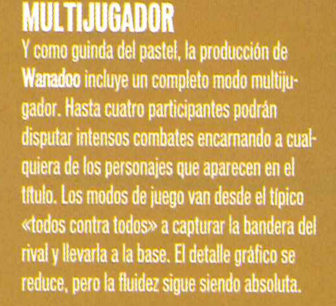


COMPAÑÍA: WANADOO
DESARROLLADOR: REBELLION
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
NIVELES: 19
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 218 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.stormgame.com

La guerra de los cincuenta años

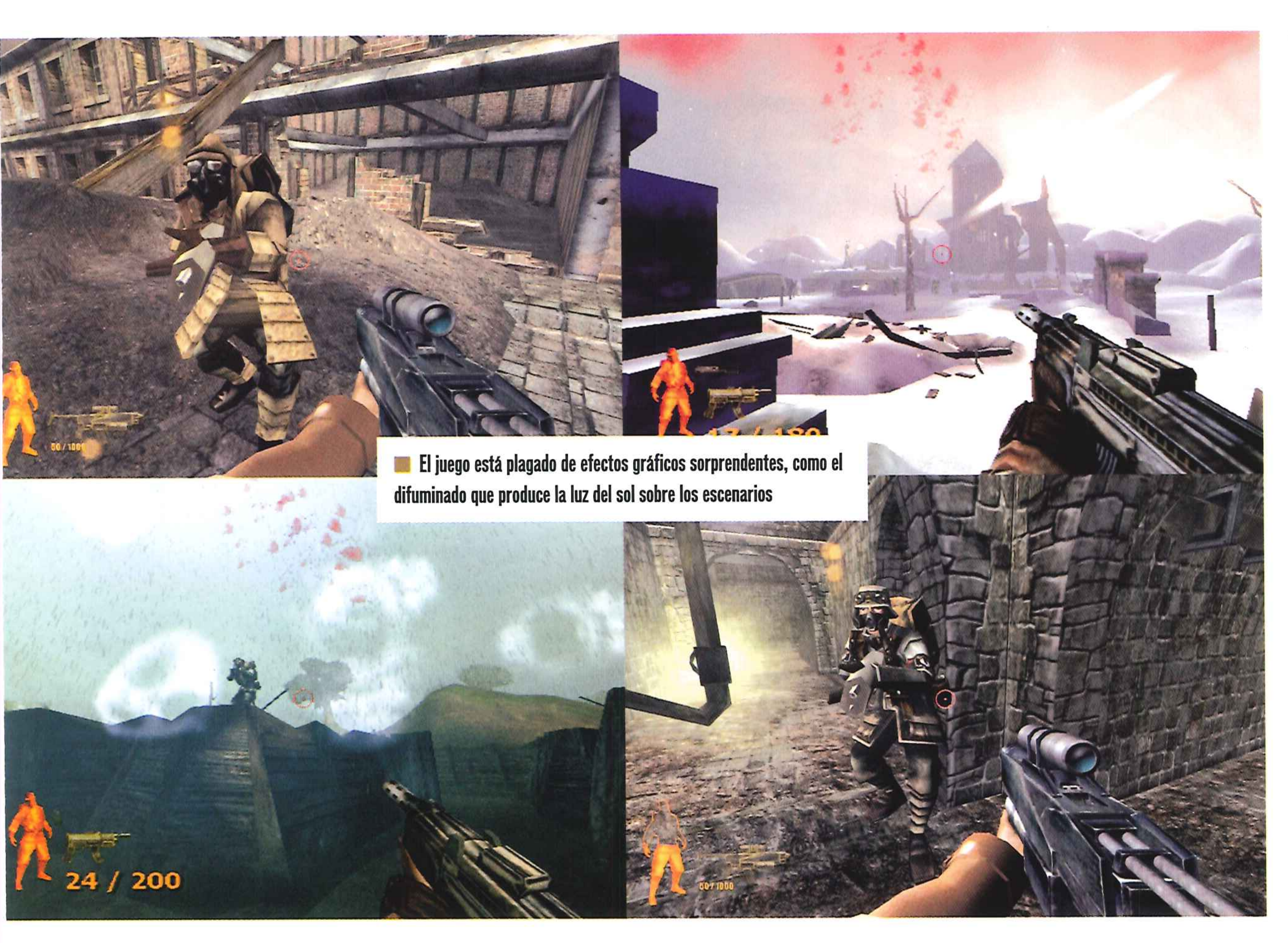
Hay muchas veces en las que el dicho de «la primera impresión es la que cuenta» se muestra del todo erróneo. Hace tres años, cuando visitamos las oficinas de **Wanadoo** en París para ser testigos de los primeros pasos de la programación de este título, nos encontramos con un *shooter* en primera y tercera persona que no llamó demasiado nuestra atención. Durante todo este tiempo poco hemos oído sobre su conversión a **PlayStation 2** y, tras ser lanzado hace unos meses para PC sin pena ni gloria, dábamos por perdida esta producción francesa. Sin embargo, casi por sorpresa, ha llegado a nuestra redacción la versión final.
Lo primero que nos llamó la atención fue el cambio del grupo de programación. Los elegidos para realizar la conversión a la consola de **Sony** han sido los británicos de **Rebellion**, que cuentan en su haber con grandes títulos (como la serie *Alien Vs. Predator* para PC) y otros no tan grandes (como el reciente *Juez Dredd*). Algo que no ha cambiado es el guión. La acción se desarrolla en el centro de Europa en 1964 y la «historia alternativa» que ofrece el juego nos sumerge de lleno en una Primera



MULTIJUGADOR
Y como guinda del pastel, la producción de **Wanadoo** incluye un completo modo multijugador. Hasta cuatro participantes podrán disputar intensos combates encarnando a cualquiera de los personajes que aparecen en el título. Los modos de juego van desde el típico «todos contra todos» a capturar la bandera del rival y llevarla a la base. El detalle gráfico se reduce, pero la fluidez sigue siendo absoluta.




BOCETOS
Los grafistas de Wanadoo (creadores del juego original para PC) se basaron en elementos de varios conflictos bélicos del siglo XX para diseñar los entornos de Iron Storm: World War Zero.



El juego está plagado de efectos gráficos sorprendentes, como el difuminado que produce la luz del sol sobre los escenarios



ARMAS

Aprovechando el concepto de «historia alternativa» se han creado armas de fuego parecidas a las reales pero con modificaciones. Destaca una granada que produce una nube tóxica para desorientarnos.



FRANCOTIRADOR

Aparte del consabido rifle, de gran ayuda para acabar con los enemigos a distancia, algunas otras armas cuentan con una mirilla telescópica, como el potente lanzacohetes, imprescindible para detener a los tanques.

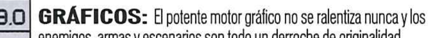
Guerra Mundial aún en desarrollo. Los alemanes y sus aliados, comandados por el Barón Ungenberg pretenden construir un inmenso imperio Ruso-Mongol. Una coalición internacional pretende acabar con su locura y el protagonista, el Teniente James Anderson, deberá infiltrarse tras las líneas enemigas para evitar que construyan el arma definitiva. La cámara en tercera persona de la versión PC ha desaparecido y ahora toda la acción se desarrolla desde una vista subjetiva. A lo largo de 19 misiones comprobaremos la extraordinaria labor de los diseñadores del juego para recrear una Europa ficticia que lleva cincuenta años en guerra. Desde las trincheras de los primeros niveles a las poblaciones alemanas en ruinas, pasando por la impresionante fase del tren, la ambientación es probablemente una de las más cuidadas y más

«EL JUEGO MEZCLA ELEMENTOS DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, DE LA SEGUNDA E INCLUSO DE LA GUERRA DE VIETNAM»



originales de cuantas hemos visto en un título de estas características. Y lo mejor de todo es que el desarrollo es divertido como pocos.

El diseño de las misiones es tan acertado (con pequeños objetivos que cumplir) que siempre sabremos qué hacer y nos sentiremos totalmente inmersos en la aventura. Un arsenal de armas original (mezcla de antigüedad e innovación), la posibilidad de controlar vehículos y armas estacionarias y curiosas referencias históricas (incluso aparecen referencias a Franco) completan un título redondo, que pasa del gatillo fácil a ofrecernos un desafío entretenido y muy apasionante. ■ ***Dani3Po***



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El argumento es de lo más original.
- [+] La ambientación raya la perfección más absoluta.
- [+] El diseño de los niveles no nos dejará aburrirnos nunca.
- [-] Quizá no resulte tan «bonito» como otros títulos similares.



9.0 **GRÁFICOS:** El potente motor gráfico no se ralentiza nunca y los enemigos, armas y escenarios son todo un derroche de originalidad.

8.4 **AUDIO:** Como en la mayoría de estos títulos, los protagonistas son los efectos de sonido. Contundentes y realistas.

9.2 **JUGABILIDAD:** El control es sencillo e intuitivo, las misiones claras y el desarrollo muy adictivo.

8.9 **DURACIÓN:** Si se te hace corto es porque te quedarás con ganas de más a causa de la diversión que proporciona.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El mejor shooter de la temporada corre a cargo de una compañía con no mucha experiencia. Si le dais una oportunidad, descubriréis un título que cumple con creces con todo lo que se propone en un principio.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2

DRAGON'S LAIR 3D

La fallida modernización del clásico de Don Bluth

Las intenciones de este *remake* no podían ser más nobles: ofrecer al jugador la libertad de movimientos de la que carecía la recreativa de 1983, sin renunciar por ello a los escenarios y enemigos originales. Una buena idea desperdiciada por un entorno gráfico de lo más pobre. Si malo era el ***Dragon's Lair 3D*** de PC, aún más pobre es esta adaptación a **PS2**. Podrás comprobarlo por ti mismo, ya que sus programadores han sido tan chapuceros como para mantener el vídeo *demo* original de PC, que desfilará ante tus ojos si permaneces unos segundos en la pantalla de presentación. No sólo el diseño de Dirk es peor, sino que la calidad de las texturas ha bajado notoriamente. De poco sirven las más de 250 habitaciones que promete ***Dragon's Lair 3D***, si lo que se consigue es espantar al jugador con un exterior del castillo digno del más flojo cartucho de N64. Como fan de la recreativa, intentaría localizar el DVD-Vídeo de *Dragon's Lair* que se distribuyó hace un par de años la propia **Proein** antes que probar fortuna con este juego.

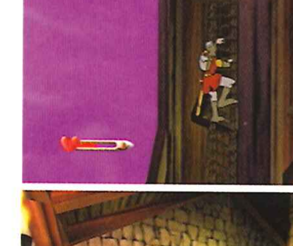
Nemesis





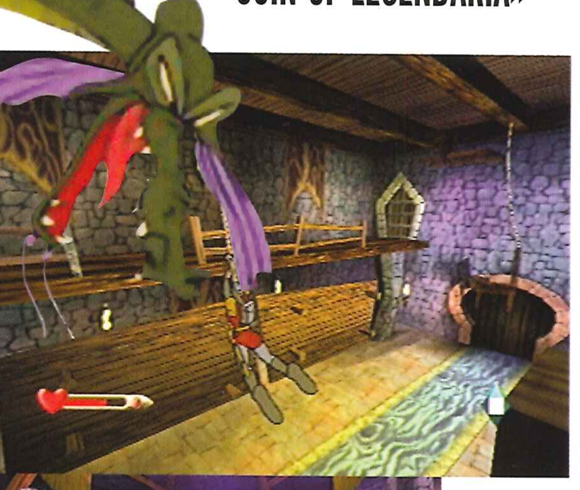
COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: DRAGONSTONE SOFT
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
HABITACIONES: +250
VIDAS: 3
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.proein.com





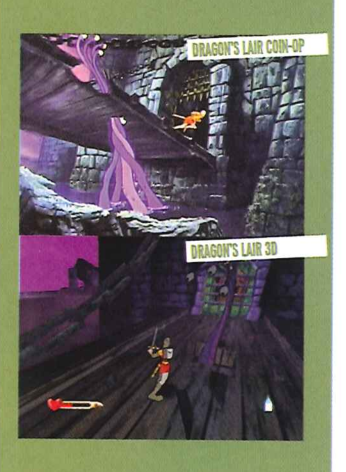
«RECREACIÓN 3D DE UNA COIN-OP LEGENDARIA»



La fidelidad respecto a la recreativa de 1983 alcanza incluso a la secuencia de muerte de Dirk. Acabarás hasta el casco de ella...

DEL LASERDISC A TU PLAYSTATION 2

Dragon's Lair 3D recrea enemigos y localizaciones de la recreativa de 1983. Aquel año, el maestro Don Bluth (mucho antes de cosechar una gran popularidad por filmes como *Anastasia* o *Titan A.E.*) revolucionó la industria con esta *coin-op* que gracias a la magia del *Laserdisc*, consiguió convertir al jugador en protagonista de una auténtica película de dibujos animados. Luego repetiría jugada con otro clásico: *Space Ace*.







DRAGON'S LAIR 3D

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Ofrece mayor libertad de acción que la coin-op original.
[+] La animación del personaje central es buena...
[-] ...pero el resto del entorno gráfico es lamentable.
[-] El sistema de detección tampoco es una maravilla.

7+

7.0 **GRÁFICOS:** La fluida animación «a lo dibujo animado» de Dirk contrasta con la pobreza de los escenarios.
7.9 **AUDIO:** La banda sonora recupera algunas melodías de la máquina y la ratonera voz de la princesa Daphne.
8.0 **JUGABILIDAD:** Si algo no se le puede negar a Dragon's Lair 3D es que es más jugable que la recreativa de 1983.
8.3 **DURACIÓN:** Si para ti los gráficos malos no son un problema, los creadores del juego prometen ofrecer más de 20 horas de juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si en su día se reprochó al Dragon's Lair de 1983 la ausencia de jugabilidad en beneficio del espectáculo gráfico, aquí sucede todo lo contrario: DL3D ofrece más libertad de acción a cambio de soportar unos gráficos lamentables.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN
Electronic Arts y **PlayStation 2 Revista Oficial** te llevan de la mano hasta el fantástico mundo de **Máximo Vs. The Army Of Zin** para PlayStation 2. Si quieres conseguir uno de los 15 fabulosos premios tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de marzo.
15 Juegos
15 Figuras de MAXIMO
Maximo vs Army of Zin(tm) ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.
CHARACTER BY ©2003 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY / MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC.
PlayStation 2
MAXIMO
ARMY OF ZIN
12+
CAPCOM
CAPCOM
PlayStation 2
¿Quién ayuda a Maximo en esta nueva aventura?
A) Zeus B) La Muerte C) Andy & De Lúcar
CONCURSO «MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **maximo, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **maximo A**
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de marzo.

MAFIA

No alcanza la brillantez deseable ni explota las posibilidades de la idea que lo inspira



COMPAÑÍA: TAKE 2
DESARROLLADOR: GATHERING
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 20
COCHES: 60
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 500 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 64,95

http://www.take2games.com

Teniendo los mejores mimbres para un juego de acción al estilo *GTA*, ***Mafia*** se ha quedado tan sólo en una anécdota. Las cargas, largas y frecuentes, las penosas fases a pie y alguna elección errónea más, hacen del juego una sombra de lo esperado, que era mucho. Cuenta con uno de los mejores argumentos posibles para el estilo de juego que han planteado. Cualquiera que haya visto una película inspirada en el mundo de la mafia da por hecho la presencia inevitable de tiros, explosiones, persecuciones, ajustes de cuentas, etc. Sin tener que recurrir a los tópicos de la saga de *El Padrino* en la gran pantalla, ***Mafia*** tenía todo lo necesario para encadenarnos a la pantalla, pero su argumento sólo lo han aprovechado a medias. La ambientación está lograda y se han recreado fielmente las calles y construcciones de unas cuantas ciudades americanas, aunque no se corresponda con ninguna en concreto. Lo mismo podríamos decir de los coches, alucinantes pero réplicas. El motor gráfico responde bien, más o menos, en las fases de conducción... Pero se viene abajo en las fases a pie. Sin gracia, con una perspectiva absurda y con un desplazamiento realmente tosco, es de lo peor que recordamos. Este aspecto, junto con las cargas, destrozan otros aciertos como el gran argumento, los excelentes cinemas, la espectacular banda sonora o los impresionantes FX. ■ ***De Lúcar***

MAFIA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento y la ambientación.
[+] El doblaje al castellano y los efectos sonoros.
[-] Las cargas son pesadas, abundantes y a veces injustificadas.
[-] Las fases a pie están muy poco trabajadas y deslucen todo.



8.0 **GRÁFICOS:** Se nota que se han esforzado en la recreación del entorno, pero está muy lejos de los grandes del género en PS2.
9.2 **AUDIO:** El doblaje en castellano es muy bueno. Los efectos sonoros y la ambientación están realmente logrados.
7.5 **JUGABILIDAD:** Todo lo relacionado con los coches cumple, pero las fases a pie y las cargas desmerecen el resto.
8.0 **DURACIÓN:** Si las cargas constantes son un truco para alargar la vida, es un juego largo, si no es uno más del montón.

PUNTUACION OFICIAL

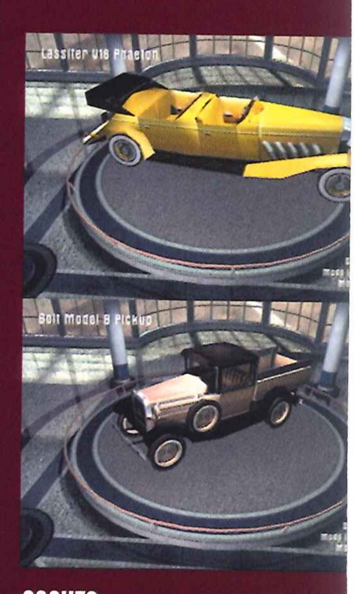
CONCLUSIÓN: Esperemos que retomen la idea para hacer un juego con garantías en el futuro. En éste se han dejado llevar por las prisas y el resultado es poco convincente en la mayoría de apartados. Es una pena que no lo hayan depurado más.

7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



A PIE... SÓLO LO NECESARIO
Las fases a pie están tan poco logradas que los programadores debieron haberse planteado en dejarlo en un juego de conducción. Casi nos recuerda a algunos títulos de hace muchos, muchos años.



COCHES
Los fanáticos de los clásicos están de suerte porque en ***Mafia*** se han rescatado varias decenas de aquellos impresionantes cacharros. Los nombres no se ajustan y hay algunas extrañas (por no decir inexplicables) incorporaciones, pero resulta delicioso conducir estas joyas del museo de la automoción.

■ No todo se desarrolla en las calles, también podremos disfrutar de fases y carreras en espacios abiertos. El mapeado tiene más de 20 kilómetros para recorrer

«PARA COMPLETAR EL GARAJE DEBEREMOS COMPETIR Y GANAR EN LAS CUATRO COMPETICIONES DE CARRERAS»




PlayStation 2
Revista Oficial - Esp
CONCURSO
FINAL FANTASY®
X-2
Square Enix™ y **PlayStation 2 Revista Oficial** te invitan a entrar en el maravilloso mundo de **Final Fantasy® X-2**. Si quieres vivir la aventura de Yuna, Rikku y Paine, y ganar un lote especial con los 4 premios o 14 lotes formados por 1 juego, 1 figura de Yuna y 1 lámina de imanes, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de marzo.
FINAL FANTASY X-2
SQUARE ENIX



¿Cómo se llaman las tres protagonistas de Final Fantasy® X-2?

A) Yuna, Rikku y Paine **B**) Runa, Yikku y Peyne **C**) Gina, Fina y Tina

CONCURSO «FINAL FANTASY® X-2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **final, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **final A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de marzo.





TAK Y EL PODER JUJU

DESBLOQUEAR TODO
Durante el transcurso de una partida introduce Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha. Después ve al menú de extras del juego para activar el truco.

TODAS LAS PLANTAS
Durante el transcurso de una partida introduce Cuadrado, Triángulo, Círculo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo. Después ve al menú de extras del juego para activar el truco.

100 PLUMAS
Durante el transcurso de una partida introduce Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo. Después ve al menú de extras del juego para activar el truco.

TODAS LAS PIEDRAS
Durante el transcurso de una partida introduce Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha. Después ve al menú de extras del juego para activar el truco.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

MODO DE TRUCOS
Durante el transcurso de una partida mantén pulsados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y a continuación presiona *Start*. Se desbloquearán dos nuevas opciones, una para hacerse invencible y otra para saltar al nivel que deseemos.

PERSONAJE DE NIVEL 10
Durante el juego mantén pulsados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y a continuación presiona L2. El personaje al que lleves subirá al nivel 10, tendrá 45 puntos de habilidad y 500.000 de Oro.

NUEVO PERSONAJE
Primero debes completar el juego una vez, bajo cualquier nivel de dificultad. Cuando empieces una nueva partida, en la pantalla de selección de personaje ilumina a Alessia y presiona Abajo.

SSX 3





TODAS LAS PRENDAS
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **shoppingspree**.

TODAS LAS TABLAS
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **graphicdelight**.

TODO EL ARTWORK
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **naturalconcept**.

TODAS LAS CUMBRES
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **biggerthank7**.

TODOS LOS VIDEOS
Introduce en la pantalla de passwords la clave **myeyesaredim**.

TODOS LOS JUGUETES
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **nogluerequired**.

TODAS LAS CANCIONES
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **djsuperstar**.

TODAS LAS TRADING CARDS
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **gotitgotitneedit**.

TODOS LOS POSTERS
Introduce en la pantalla de *passwords* la clave **postnobills**.



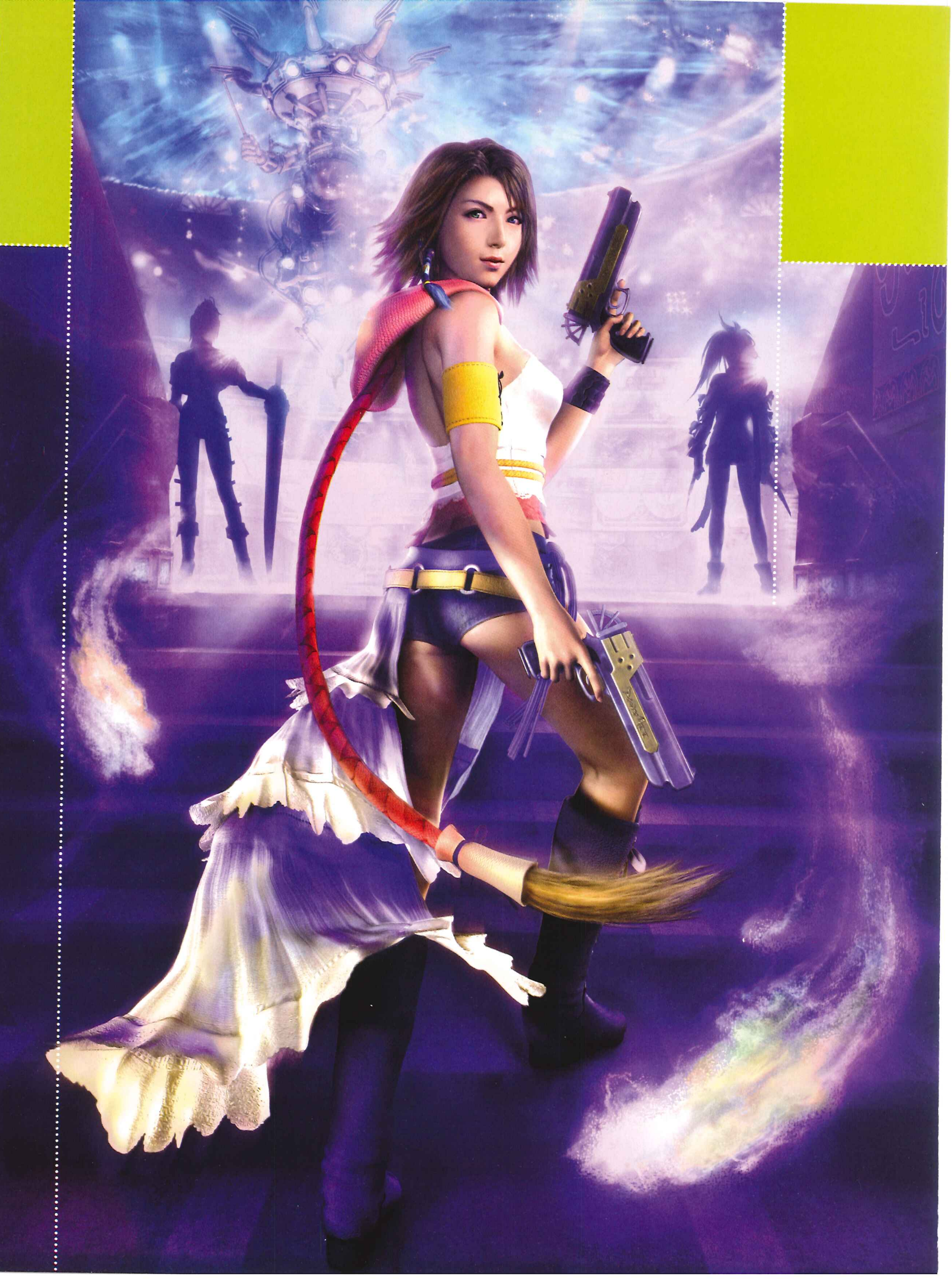


SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

INVENCIBILIDAD
Pausa el juego y a continuación introduce Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2 en el menú de opciones.

MUNICIÓN INFINITA
Pausa el juego e introduce Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, R2, L2.

TODAS LAS FASES
Presiona Arriba, L1, Abajo, R1, Izquierda, L1, Derecha, R1, Arriba en la pantalla de selección de fase.







Te conducimos hasta el final de la aventura más apasionante de la saga Final Fantasy desvelándote los caminos que te llevarán hasta el enemigo final, Shuyin. Además, te aconsejamos qué vestisferas deben portar las protagonistas del juego para que los duelos sean más fáciles de vencer. Tras la secuencia de introducción y el prólogo jugable comenzará la verdadera aventura...

Final Fantasy X-2

Aparecerás en el puente de la nave. Cuando hables con Rikku y su hermano varias veces obtendrás varios diccionarios de la lengua Albhed. Habla con el joven piloto que hace las veces de «ayuda». Para los que no hayan jugado a Final Fantasy X les vendrá de perlas para tener una idea de la primera parte: los personajes principales, el planeta Spira y además explicará las nuevas formas de combate y las «vestisferas».

CAPÍTULO I

Ruinas de Gagazet

Explora la nave. Hay una tienda en la zona de recreo y unos cuantos baúles dispuestos a ser abiertos en la sala de máquinas. En la cubierta exterior puedes darte un paseito al aire libre. Regresa al puente de mando y aparecerá una escena automática en la que se os comunica que podéis capturar una esfera en las Ruinas de Gagazet. Hermano os conducirá allí.
Explora las ruinas pulsando con el botón Círculo para saltar entre las distintas cornisas. Camino abajo hay un cofre con un preciado anillo con poderes mágicos. Vuelve a subir y en una pared al fondo hay un botón, púlsalo y el ascensor de piedra bajará hasta un determinado punto donde se quedará atascado. Te espera una buena tanda de saltos entre piedra y piedra. Cuando veas que no puedes saltar, simplemente haz carrerilla y salta un poco antes del borde y podrás avanzar sin problemas.
Antes de subir, dirígete a un cofre con un preciado elixir que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Continúa subiendo por las cornisas hasta que llegues a una plataforma donde volverás a enfrentarte al grupo de cazaesferas de LeBlanc.
Tras enfrentarte a ellos, aparece una de las «misiones» que carecen de importancia para acabar el juego, aunque obtendrás jugosas recompensas dependiendo de la dificultad de la misma. En este caso consiste en llegar a la cima de la montaña antes que el grupo de LeBlanc, tienes cinco minutos para hacerlo.
La mejor forma de conseguirlo es a través del camino de abajo. Da un salto y llegarás al fondo, y luego otro para acceder a la puerta donde te esperará Logos, el compañero de LeBlanc, para intentar detenerte.
Entra en el templo y sigue siempre recto saltando a través de las losas flotantes.
Sal del templo y rodea la montaña hasta que encuentres el sendero que te conducirá a la cima. Verás a LeBlanc en problemas y podrás subir tan ricamente hasta arriba donde te encontrarás con el primer Jefe gordo. Se trata de un Cangrejo-Araña gigante con cara fea y bastante bruto en sus golpes.
Puede asustar a primera vista, pero sólo tiene 480 puntos de vida. Así que la mejor estrategia es utilizar las dotes de canto de Yuna para cegarle y atacar con Payne con Rompebrazo, y Rikku puede usar las granadas para que no de muchos problemas.
Tras acabar con él podrás recoger la esfera y regresar a la nave Celsius.

Planificando misiones

En el puente, Colega te informará que ahora la elección es tuya para viajar donde quieras. Aquí podrás conocer que Final Fantasy X-2 se adaptará a tus gustos ya que tienes plena libertad de movimientos para seguir con la línea argumental o realizar multitud de misiones.
En la guía sólo vamos a completar esta línea argumental, que es la base de la historia que el juego narra. Pero antes de ir a Zanarkand, nuestro verdadero objetivo, es conveniente que explores todas las localizaciones; ante todo para obtener experiencia, ya que en Zanarkand los enemigos no tienen nada que ver con lo que has visto hasta ahora, y sobre todo porque así podrás recorrer los fantásticos escenarios de la nueva Spyra en los que reconocerás algunos lugares y personajes si pudiste jugar a Final Fantasy X.
Las mejores áreas para obtener experiencia son el Camino de Miihen y la Llanura de los Rayos. El truco consiste en no alejarse mucho de la esfera de guardar partida, ya que cada vez que te acerques se subirán todos los niveles de vida y magia al máximo, y podrás resucitar personajes. De esta forma, cada vez que tengas un combate, deberás regresar a la esfera. Esto puede resultar un poco tedioso durante una o dos horas, dependiendo de tu nivel de habilidad, pero si le dedicas un poco de tiempo tendrás al grupo con niveles cercanos al 15 y así ya podrás dirigirte a Zanarkand.

Zanarkand

Habla con la guía de los turistas. Sube al montículo y ya podrás bajar por el

camino hasta el Templo. En la puerta, unos niños dan la primera pista de una contraseña: «mo». Sigue en el Templo hasta que encuentres al guardia que te facilite la última pista de la contraseña: «no». La palabra es «mono».

Llegarás hasta una enorme habitación, contempla a los monitos enamorados y baja por el ascensor hasta una habitación donde se encuentra Cid. Habla con él. Examina a los monos de la puerta, habla con el acompañante de Cid y los monos enamorados aparecerán llevándose a los monos que interrumpían el camino. Llegarás a una plataforma donde una voz te pedirá que respondas a un acertijo. Contesta «Isauru» y recibirás una jugosa recompensa. Baja por las escaleras.

Te encontrarás con un sub-jefe tipo Behemot, muy fácil de combatir. Tras subir por las plataformas, llegarás a un gran Jefe, pero que es débil ante cualquier tipo de hechizo de elementos. En tu grupo deberá actuar una maga negra con algo de experiencia.

Como recompensa obtendrás la mitad de una esfera.

Regresa al barco volador y aparecerá una escena automática hasta Kilika.

Ve hasta la puerta de la empalizada para conocer a Nooj. Te dará la misión de llegar al templo sea como sea. Si quieres evitar luchar con los soldados, debes utilizar la contraseña «mono reptador» si el número de guardias es impar y si es par la contraseña es «mono trepador».

El jefe siguiente es un Golem-X. Si tienes una maga blanca bien preparada, limítate a curar y atacar sin mayores problemas con la maga negra.

CAPÍTULO II

En el puente del barco volador habla con Shinra de la esfera que acabáis de recoger. Ahora ve a la zona de recreo y habla con los músicos del pasillo. Tienes que empujarlos uno a uno hasta el ascensor para que Yuna pueda hacer un «mini-concierto» en la nave.

En la cabina tienes que decidir a quién donarás la esfera, si a la Liga Juvenil o a los seguidores de Nuevo Yevon. En la guía se ha elegido a la Liga Juvenil por todos los problemas que causó la secta de Yevon en el anterior juego, pero eres libre de elegir. Al elegir la Liga cambiarán las acciones a realizar en el juego.

Leblanc te ha robado la esfera y debes recuperarla de su palacio, pero antes tendrás que encontrar tres uniformes de guardianas para introducirte en el palacio.

Ve a la Montaña Gazazet, habla con Kimahri y utiliza el teletransportador hasta el Despeñadero de los Oradores y ve a la salida de atrás. Escala la montaña y entra en la cueva. Salta en las rocas flotantes y sigue recto.

Te enfrentarás a Ormi de nuevo y luego con las dos muchachas que guardan el uniforme. Tras vencerlas, conseguirás el primer uniforme.

El siguiente se sitúa en el desierto Bikanel. Para obtenerlo, habla con Nhadala y luego pídele al piloto que te lleve al Oasis. Coge la esfera y enfréntate ahora a Logos y otras dos compañeras. Con el segundo uniforme en tu poder, ve ahora al Templo Djose y dirígete hacia el Sur, hacia los puentes. En la bifurcación toma el camino del Sur, persigue a las guardianas de Leblanc y tendrás de nuevo una pelea con Logos para conseguir el tercer uniforme.

El Palacio de Guadosalam

Si pretendes hacer todavía los juegos y submisiones del Episodio II no vayas todavía a Guadosalam. Son importantes para obtener experiencia y adquirir nuevos objetos y habilidades para Yuna y sus amigas.

Ya en el Palacio de Guadosalam, ve a la entrada del Palacio. Habla con Logos y Ormi, sube al piso de Leblanc y hazle un masaje. Este es un juego totalmente aleatorio donde debes probar y ensayar hasta que dejes a Leblanc dormida. Vuelve al salón y pulsa un botón en la puerta de la izquierda.

Tendrás muchas batallas en los pasillos, por lo que es conveniente tener a una chica especializada en magia blanca. Yuna es ideal para esto.

Sigue la dirección de la flecha roja en el minimapa. Hay muchas habitaciones con tesoros para recoger.

Sigue hasta la esfera de guardar partida. En la habitación de enfrente recoge una esfera y tendrás una nueva pelea con Logos y Ormi. Ve al pasillo del Oeste. Baja en los fosos y activa las esferas de la pared. Ve adelante y cuando la pared con espinas vaya hacia ti, regresa saltando sobre los fosos. Activa la última esfera de la derecha y pulsa un botón en la pared semioscura del mapa. Sigue adelante y tendrás una gran pelea con Leblanc y sus amigos.

La batalla de Bevelle

Tras la pelea, Leblanc se unirá contigo en la nave y os iréis a Bevelle. Pelea con los guardias y entra en el templo. Accede al pasillo de la derecha y sube al bloque del fondo para activar un interruptor.

Dirígete ahora al pasillo de la izquierda, sube por la pared y toca el pilar de la derecha. Bajará un elevador holográfico. Ya en el pasillo central, sube al elevador. Sigue adelante. En la bifurcación, coge el pasillo de la izquierda y, en la nueva bifurcación, coge el camino que sube, y luego a la derecha. Sube al ascensor del final.

Aprovecha para grabar el juego porque ahora viene mucha acción, posiblemente la escena más complicada del juego por el momento.

Camina hacia la plataforma, empezará una escena automática y dirígete a la derecha para leer una inscripción que indica cómo activar el vórtice central.

Ve al final de la plataforma y Yuna saltará. Pulsa sólo las torres con las luces encendidas para que aparezcan menos Jefes. Una vez concluido el combate, podrás sumergirte en el vórtice y, saltando por varias plataformas, llegarás a un túnel. Avanza y toma el pasillo de la izquierda.

Te encontrarás con dos pilares. Primero súbete al de la izquierda y luego al de la derecha, y un pilar central surgirá en el pasillo para atravesar el hueco. Camina hacia la izquierda y sigue el camino hasta que llegues a una habitación con tres ascensores. Móntate en el que está situado a la derecha.

Llegarás a una estancia con dos bloques. Sube al que está situado enfrente de ti y luego al que se ecuentra detrás. Aparecerá un nuevo ascensor que te llevará a tu destino. Baralai aparecerá, es un jefe bastante duro. Preocúpate de tener a una de las chicas curando y las otras dos atacando.

Y por último aparecerá Bahamut, con 8.500 puntos de vida y muchos hechizos de fuego; por tanto, atácale con elemento agua tanto en los golpes físicos como en los mágicos.

CAPÍTULO III

Como siempre, podrás elegir las misiones dentro del juego, siendo las correspondientes a los enlaces activos las necesarias para terminar la historia. Pero antes de elegir uno de estos enlaces es conveniente que cumplas la misión en la montaña Gagazet porque allí acumularás mucha experiencia que necesitarás a partir de ahora.

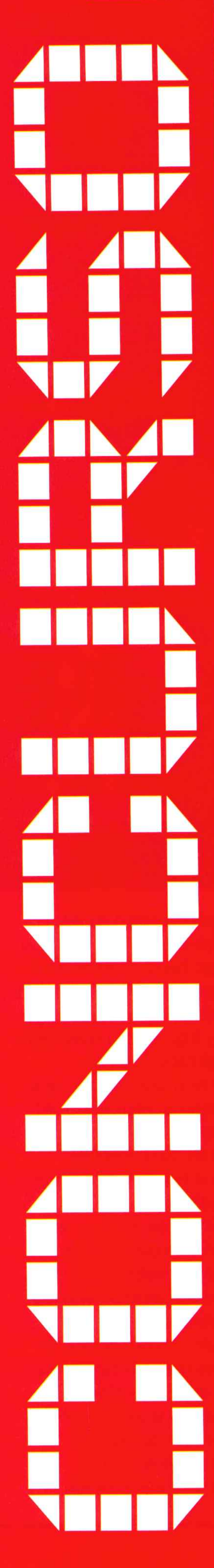
Cuando llegues a la montaña, te encontrarás a Kimahri (un viejo conocido). Sube la montaña todo el tiempo y encontrarás muchos enemigos bastante fuertes, aprovecha para salvar en cada esfera y recuperar la energía. Al final te encontrarás a Garik y dos aliados.

Es conveniente que acabes primero con los aliados de Garik y luego te enfrentes a él. Concentra tus fuerzas en uno de ellos, ya que tienden a utilizar hechizos de protección y de curación.

Ahora ve a la Senda de las RocaHongo y habla con Lucil. Dirígete a la Isla Besaid y habla con Lulu en su casa. En la puerta del Templo encontrarás a Beclem. Ahora accede al Templo y ve por el camino al Orador, encontrarás a Wakka. Entra al ascensor. A continuación combatirás contra tu primer Eón: Valefor. La mejor forma de acabar con él, como otros jefes similares, es utilizar una maga blanca curando constantemente ya que Valedor utiliza más la fuerza que la magia, por lo que necesitarás una guerrera bastante bien entrenada.

Ahora ve al Templo de Isla Kilika. Pero antes visita a Dona en su casa. Tras





ARC EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

Sony C.E. y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de conseguir el juego **ARC: El Crepúsculo De Las Almas**, un alucinante RPG para tu PlayStation 2. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de marzo.



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation 2

¿Cómo se llaman los dos protagonistas del juego?

A) Kharg y Darc **B**) Mandy & Flujas **C**) Fran y Frony

CONCURSO «ARC: ECDLA»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **arc, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5584** el siguiente mensaje: **arc A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos numeros de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de marzo.

LAS VESTISFERAS

__En cualquier momento podrás cambiar de vestisfera o «rol» a las chicas del juego. Es conveniente que Yuna se especialice en la de Estrella Pop y Maga Blanca, Rikku en Maga Negra y Ladrona, y Payne en Guerrera o Berserker o Pistolera. Las vestisferas se alojan en losas, que vienen a ser como armarios de ropa. Encontrarás muchas losas a lo largo del juego, pero no todas son iguales. Algunas losas proporcionan protección y hechizos extras para los magos oscuros o defensa física para los guerreros. El secreto consiste en especializar a una de las chicas con la vestisfera más conveniente y usar esa vestisfera en la losa que la otorgue más «extras».



pasar la puerta en dirección a la selva, tendrás que comprobar que los tres caminos hacia el Templo están bloqueados. Luego, vuelve a la esfera de grabar partida y aparecerá un camino a la izquierda que te conducirá al Templo, lucha contra los soldados y entra en el templo. Antes de llegar a este punto, comprueba que estás bien dotado de pociones y objetos mágicos porque los vas a necesitar.
Tras avanzar en el interior del Orador, te atacará un demonio del tipo Daeva. Habla con Barthello y te agredirán varios Daevas. Llegarás a una habitación con varias llamas azules. Ve primero a la llama derecha, luego a la izquierda y finalmente a la del centro.
Cada llama corresponde a un Daeva, ten cuidado con ellos.
Sigue avanzando y te encontrarás con tu segundo Eón: Ifrit. Este es mucho más problemático que el anterior por sus desvastadores ataques de fuego. Aquí la maga negra es muy importante para abatirle con hechizos de hielo, y tu guerrera debería utilizar un ataque con elemento de frío.
Tras vencerle, ve ahora al Templo de Djose. En el interior encontrarás una habitación con varias losas. De forma aleatoria, al pulsar sobre una losa debería desactivarse la puerta protegida por rayos; por si acaso prepárate para pulsar las cinco losas, ya que cada losa conlleva una batalla con demonios.
Una vez abierta la puerta te encontrarás con el último Eón: Ixión. Este es de naturaleza eléctrica y debes combatirlo con magia negra basada en agua, al mismo tiempo que la maga blanca está curando.

CAPÍTULO IV

Este será el único episodio donde no hay libertad de movimientos. Tienes que seguir un orden establecido, que es el siguiente:
De momento, ve a la cubierta y habla con Paine. Regresa al puente de mando y habla con Shinra. Tienes que activar la red de esferas y ver las siguientes para poder continuar: Besaid, Kilika, Senda de las Rocas Hongo y Bevelle. Antes de cerrar cada esfera debes esperar a hablar con cualquiera que pase por su radio de acción.
Ahora ve al Río de la Luna y debes encontrar a Tobli. Te interrogarán tres personas sobre el paradero de Tobli. Al parecer, les debe mucho dinero y quieren pegarle una buena paliza. En ese momento verás a Tobli, síguelo hasta que lo pierdas en el pueblo. Los que perseguían a Tobli interrogarán a la gente sobre él. Regresa al camino por donde has venido hasta que te encuentres con otro de los acreedores de Tobli. Otra vez, el enano aparece corriendo. Ve a por él hasta que lo veas motorizado rumbo al pueblo.
Ve al puerto de los Shoopuff y alquila uno. Cuando hayas cruzado el río, ve a la izquierda y pregunta sobre Tobli a los tipos que allí se encuentran. Sigue adelante y llegarás hasta Guadosalam donde Tobli hablará contigo.
De nuevo en la nave voladora, ve al bar y practica con Rikku el baile del concierto que se va a celebrar en la llanura de los Rayos. Habla con Colega en el Puente de Mando y os dirigiréis a la llanura.
La siguiente misión es limpiar una caverna en la llanura repleta de bichos bastante molestos para la celebración del Concierto. Las batallas son muy duras pero es otra oportunidad excelente para subir nivel ya que algunos enemigos dan muchos puntos de experiencia. El ser que hay en la entrada de la cueva te subirá automáticamente los puntos de magia, por lo que en caso de problemas regresa a la entrada.

LAS MISIONES

__En esta guía hemos narrado la solución para la historia central del juego, pero Final Fantasy siempre se ha distinguido por ofrecer numerosos «minijuegos» que no alteran el transcurso de la historia si no se realizan, pero sí que proporcionan jugosas recompensas en forma de mejor armamento u objetos mágicos. En Final Fantasy X-2 muchos de estos «minijuegos» han sido desarrollados hasta llegar a misiones completas. Aquí tienes la descripción de cada uno según su localización en Spira. Las misiones marcadas como «Obtener Experiencia» se refiere a todas aquellas cuyo objetivo es destruir enemigos y encontrar tesoros en los cofres.



Capítulo 1:
Luca: Minijuego.
Camino de Miihen: Obtener experiencia.
Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.
Río de la Luna: Minijuego
Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.
Bosque de Macalania: Obtener experiencia y captura a O'aka.
Bikanel: Minijuego.
Besaid: La Búsqueda de Wakka. Esta misión te da la vestisfera de Mago Blanco.
Llanura de la Calma: Minijuegos variados.

Capítulo 2:
Camino de Miihen: Caza del Chocobo (un clásico de Final Fantasy)
Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.
Río de la Luna: Minijuego.
Llanura de los Rayos: Minijuego.
Bosque de Macalania: Minijuego.
Llanura de la Calma: Minijuego.
Besaid: Minijuego.
Zanarkand: Minijuego.

Capítulo 3
Luca: Minijuego.
Camino de Miihen: Minijuego.
Bosque de Macalania: Minijuego.
Bikanel: Búsqueda de los cactus (otro clásico).
Llanura de la Calma: Minijuego.
Gagazet: Encontrar a Garik (Recomendable para obtener experiencia).

Capítulo 5:
Kilika: Búsqueda del cactus.
Luca: Minijuego, campeonato de Blitzball.
Senda de las Rocas Hongo: Minijuego.
Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.
Bikanel: Obtener experiencia
Djose: Obtener experiencia.
Bevelle: Obtener experiencia.



Al final de la cueva hallarás un demonio en forma de Salamandra bastante duro. Atácale con hechizos de hielo y cura constantemente.
Ve a la salida de la caverna y aparecerá una escena con el concierto como protagonista.
Regresa al puente. Habla con Maechen y luego con Colega. Conversa con Leblanc en la sala de máquinas. Ve al puente y habla de nuevo con Shira.

CAPITULO V

El Capítulo V te dará a elegir entre realizar numerosas misiones o ir directamente al final del juego. Si deseas abordar el final, habla con Hermano y te dirá a qué fosa de las que han aparecido en los distintos templos de Spira quieres viajar. Escoge la que más te guste y rumbo al Camino del Etéreo.
Ni qué decir tiene que antes de meterte en las batallas finales, los miembros de tu grupo deben superar cada uno el nivel 50.
Tu primer combate fuerte es Shiva que tiene 14.800 puntos de vida. Es muy ágil esquivando golpes, así que lo mejor es utilizar los hechizos o una pistolera de alto nivel. El combate no se difiere tanto de otros grandes jefes a los que te has enfrentado. Al morir Shiva aparecerá una esfera de guardar partidas que viene que ni pintada, incluso podrás volver a la nave voladora.
El siguiente jefe son las hermanas Cindy, Sandy y Mindy que ya son unas viejas conocidas de los seguidores de Final Fantasy. Empieza con Mindy, la que tiene forma de avispa porque sus ataques de metralla son muy poderosos y molestos. Concentra tus golpes en destruir a Mindy, pues de vez en cuando las tres hermanas utilizan un «súper ataque» llamado Delta, capaz de matar a los tres miembros del grupo de un solo golpe. Sigue bajando la pendiente y no te desvíes pues volverías al punto de la esfera de salvar. Ahora te encontrarás con Anima que con sus 36.000 puntos de vida se convierte en un rival formidable. Bien, en primer lugar utiliza hechizos de protección y ten a una maga blanca siempre en combate. Ya que Anima utiliza muchos hechizos que cambian los estados a las chicas, utiliza pociones o magia para devolverlas a su estado normal ya que debes procurar que tu maga negra y tu guerrera estén siempre en perfectas condiciones. Utiliza los ataques más potentes, y es buena idea que tengas a Paine con la vestisfera Berserker. Tras vencer a Anima, aparecen unas escenas cinemáticas tras las cuales podrás comprar pociones a Leblanc y salvar la partida. Ve rumbo al Portal.

DESTINO FINAL

La parte más difícil del juego comienza aquí. Hay portales eléctricos que tienes que desactivar con la ayuda de un piano. Las notas son: Sol, Mi y Re; de todas formas las puedes obtener en los círculos azulados del suelo. A continuación, otro piano. Utiliza las notas Do, Mi, La, y Sol; y otra serie de notas que necesitarás será: Fa, Mi, Fa, Sol y Do.Guarda la partida tras hablar con el extraño sujeto tendido en el suelo, ya que viene un auténtico infierno musical. Ve a las piedras que están detrás de la esfera de salvar y salta a la piedra de la derecha. Sonarán tres notas musicales. Salta a la derecha y luego a otra piedra más grande donde sonarán dos notas más. Baja y sube por la piedra que está antes de la esfera de salvar y salta sobre la piedra más alta. Ve a la otra piedra y sonará otra nota. Regresa al punto de salvar. Ve a la piedra que está después de la esfera y salta a la piedra de la izquierda, y luego hacia arriba. Salta a la piedra más cercana y sonará otra nota.Salta al regresar a la otra piedra y subirás a un nuevo nivel. Allí aparecerá una piedra con una esfera, y otra piedra al lado que es donde debes saltar. Después sonarán dos notas más. Regresa a la esfera. Salta otra vez a la misma piedra, salta a la izquierda y luego a la próxima piedra. Hay una piedra solitaria que te dará otra nota musical. Regresa por el camino y la última piedra antes de la esfera te llevará a una piedra más profunda donde sonarán dos notas. Ve a la piedra central y sonará toda la melodía... Después aparecerá Vegnagun con todo su poder.
Se dividirá en varios trozos, cada uno correspondiente a un combate, pero la estrategia general es la misma: maga blanca lanzando hechizos de protección y cura, maga negra y guerrera con la vestisfera Berserker, o si lo prefieres, dos guerreras en Berserker.Tras destruir a Vegnagun aparece Shuyin, utiliza preferentemente ataques físicos, hechizos de protección y espejo. Acabarás con él en una larga pero fructífera batalla.
La escena final te dejará sin aliento.

CONSULTORIO



Conexión por red eléctrica

Hola, soy un aficionado a la revista desde el primer día, y tengo unas preguntas:
1.- ¿El adaptador de Internet de **PS2** será compatible con Internet por corriente eléctrica (PLC)?
2.- ¿Cuándo saldrá *Onimusha 3*?
3.- ¿Es verdad que están preparando un periférico para *Onimusha 3* en forma de espada?
4.- ¿Saldrá *Onimusha 2* Platinum?
5.- ¿Se sabe algo del próximo *GTA*?
6.- ¿Habrá una segunda parte de *Terminator: Dawn Of Fate*?
Marc Hernández, vía e-mail.

1.- Por supuesto, siempre y cuando el modelo de módem utilizado se conecte a través de un cable Ethernet (que es lo más lógico); el adaptador de banda ancha de PS2 funciona con cualquier tipo de conexión de banda ancha, pero es imperativo que dicha conexión llegue a la consola a través de un conector RJ-45 (Ethernet).
2.- Tendremos que esperar hasta el último cuarto de este año para disfrutar con las nuevas aventuras de Samanosuke, esta vez junto al actor francés Jean Reno.
3.- Capcom ha diseñado lo que se supone que es un original *control pad* para *Onimusha 3*. Nadie sabe muy bien cómo funciona realmente, pero su aspecto es el de una *katana* de samurái sobre su soporte de madera.
4.- Ya sabes que hay ciertos detalles que tienen que coincidir para que un videojuego llegue a formar parte del catálogo Platinum de PS2; posiblemente, cuando esté disponible la tercera entrega del juego, podamos disfrutar de la rebaja del precio de *Onimusha 2*.
5.- Lo único que se sabe es que Rockstar está en pleno desarrollo y que ha registrado varios nombres para él: *GTA: San Andreas*; *GTA: Las Vegas*; *GTA: Bogotá*; *GTA: Sin City*; *GTA 5*, *GTA: Tokyo*... En cuanto sepamos el nombre definitivo y su fecha de aparición, será anunciado a bombo y platillo.
6.- Podríais decir algunos de los



Los proyectos de Rockstar

Hola, vaya revista os habéis montado, que ganas hay de llegar al ¡¡Nº 100!! Bueno voy a ir directo a las preguntas:
1.- ¿Cuándo saldrá a la venta *Resident Evil Outbreak* en España?
2.- ¿Habrá algún juego tipo *GTA*, *True Crime*, etc. que sea On-line?
3.- ¿Sabéis de algún juego que esté preparando la compañía **Rockstar** para este año?
4.- ¿Qué consejos me dais para pasar *Manhunt*, aparte de ser muy, muy paciente?
5.- ¿Podríais decir algunos de los próximos juegos On-line que van a salir?
Guille Vila, vía e-mail

1.- La fecha de aparición en nuestro país del juego de Capcom aún es toda una incógnita.
2.- Viendo la adaptación On-line que unos programadores «amateur» han hecho de la versión PC de *Vice City*, seguramente los chicos de Rockstar se aventuren a incluir posibilidades On-line en su próximo *GTA*.
3.- Tras completar *Manhunt*, su nuevo proyecto es la esperada continuación del gran *GTA: Vice City*, que se supone aparecerá antes de terminar el año.
4.- La paciencia y el «saber esperar el momento adecuado» son las claves para completar el juego.
5.- Hasta final de año, tan sólo se conocen algunos títulos que incluirán opciones On-line. Son estos: *Killzone*, *Champions Of Norrath*.

MGS3 Vs. Splinter Cell: PT

¡Hola! Leo vuestra revista todos los meses y tengo algunas preguntas:
1.- ¿Cuándo saldrán *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* y *Metal Gear Solid 3*? ¿Cuál me aconsejáis?
2.- ¿*Ghost Recon Jungle Storm* será en primera o tercera persona? ¿Cómo será? ¿Cuándo saldrá?
3.- Me encanta *Virtua Tennis 2* y querría saber si va a salir *Virtua Tennis 3* ¿Cuándo saldrá ? ¿Incorporará tenistas actuales? ¿Cómo será?
4.- ¿Para cuándo el *Moto GP 4*? ¿Qué sabéis de él ?
Alfonso Rodriguez, vía e-mail.

1.- Tanto *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* como *Metal Gear Solid 3* se han retrasado, aunque el título de Konami llegará mucho más tarde que el de Ubi Soft. El mes que viene aparecerá la versión de Xbox de *Splinter Cell* y, poco después, la de PS2; *MGS3*, en cambio, se retrasará hasta el último cuarto del año. Si te gusta el espionaje táctico, te recomendaría ambos juegos; si te ayuda a decidirte, ten en cuenta que *Metal Gear* fue la saga en la que se reflejan todos los títulos de espionaje táctico.
2.- *Jungle Storm*, al igual que todos los demás *Ghost Recon*, se jugará desde una perspectiva en primera persona. Lo mejor del título de Ubi Soft es su modo On-line, en el que podrán participar hasta 12 jugadores simultáneamente.
3.- Sega tiene algún que otro proyecto entre manos en la actualidad, pero ninguno de ellos tiene nada que ver con *Virtua Tennis*. Teniendo en cuenta que es el título de tenis que ha inspirado a todos los que salieron después, suponemos que la saga tiene la suficiente importancia como para obsequiarnos con una nueva entrega.
4.- Es posible que Namco prepare el lanzamiento de la cuarta entrega de su simulador de motociclismo para cuando de comienzo la temporada, pero no se sabe nada de *Moto GP4*.

Syphon Filter: Omega Strain

¡Hola! Me llamo Francisco y os escribo desde Murcia para felicitaros por vuestra revista y para preguntaros unas cosillas:
1.- ¿Cuándo va a salir *Syphon Filter: Omega Strain*?
2.- Quiero comprarme un videojuego de acción, ¿cuál me recomendáis? Yo he pensado en *Syphon Filter: Omega Strain*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Metal Gear Solid 2*, *Max Payne*, *True Crime*...
3.- Por último, ¿sabéis cuándo va a salir *Max Payne 2*?
Fco. J. Buitrago, Albarán (Murcia).

1.- Sony C.E. ha retrasado el lanzamiento del título protagonizado por Gabriel Logan hasta abril.
2.- True Crime es uno de los mejores de entre todos los que has mencionado; también puedes esperar a la nueva entrega de *Splinter Cell*. que promete ser de los mejores títulos de la temporada.
3.- Ha salido hace escasamente un mes. En cualquier tienda especializada o grandes almacenes podrás encontrarlo.

PlayStation 3

¡Hola, soy Óscar! Me gustaría que me respondierais a unas preguntas que me tienen inquieto:
1.- ¿*GT4* va a merecer la pena? Lo digo porque en *Gran Turismo 3* me encantaba preparar mis coches y poder comprarlo con mi dinero, y ahora me he enterado de que la cosa no funciona así.
2.- ¿Cuándo saldrá la versión *Prologue* de *GT4*? ¿Cuánto costará y que diferencias habrá con la versión completa?
3.- ¿Se sabe si va a salir **PlayStation 3** pronto u otras intermedias que vayan a superar a **PS2**, o a ésta le queda todavía mucha guerra por dar?
Óscar, Ciudad Real.

1.- Todo parece indicar que el sistema de juego de *GT4* permanecerá fiel a la saga.
2.- Finalmente, *Prologue* no llegará a salir nunca en España. La principal diferencia de la versión japonesa con el *GT4* completo es, simplemente, que es una edición MUY recortada del juego.
3.- Sony C.E. lleva tiempo confirmando que su nuevo sistema de entretenimiento doméstico aparecerá en el mercado en 2005.

Nuestras partidas grabadas

¡Hola amigos! Soy Raúl, quería que me aclaráseis algunas dudas:
1.- Ordenad de mejor a peor estos tres juegos: *Sly Raccoon*, *The Hulk*, *Ratchet & Clank*.
2.- Ahora regaláis partidas grabadas en el DVD de las *demos*, ¿cómo puedo jugar con ellas?
Raúl Glz. Álvarez, Gijón (Asturias)

1.- *Ratchet & Clank*, *Sly Raccoon* y muy, muy por debajo, *The Hulk*.
2.- Las partidas grabadas que regalamos sirven para utilizar con el juego al que pertenecen. Tendrás que tener el título en cuestión.

Los Nuevos Final Fantasy

Hola chicos, me llamo Nacho y quiero que sepáis que vuestra revista es fantástica. A ver si me podéis contestar estas preguntillas:
1.- ¿Conseguirá salir *FFXI* en España?
2.- ¿Cuándo calculáis que saldrá *FFXI*?
3.- Tengo cable y no sé si puedo jugar por Internet con mi **PS2**.
4.- ¿Podremos jugar con los juegos de **PSP** en nuestra **PS2**?
Nacho de Inza, vía e-mail

1.- Aún seguimos esperando a que Square se pronuncie, después de aparecer en USA todo indicaba que saldría aquí, pero...
2.- Estimamos que hasta primavera del año que viene no podremos sifrutar con *Final Fantasy XII*.
3.- Mientras puedas conectar el módem cable a través de Ethernet (RJ-45) a tu PS2, podrás jugar.
4.- El formato utilizado por PSP no tiene nada que ver con CD-ROM o DVD-ROM, así que será imposible.

¡PONTE LAS PILAS!



El renovado diseño de nuestra, vuestra revista, y las nuevas secciones. Las secciones que hemos estrenado este mes expanden el universo **PlayStation 2** a las nuevas tendencias en moda, añaden más elementos a la sección de música y las posibilidades On-line de **PS2** poseen su propio apartado.

En pleno auge de las opciones On-line de **PS2**, aún hay juegos que restringen sus posibilidades a una cierta región. Este es el caso de *007: Todo o Nada*, que ha perdido sus opciones multijugador On-line en su versión para el mercado español, mientras que en Estados Unidos están intactas.





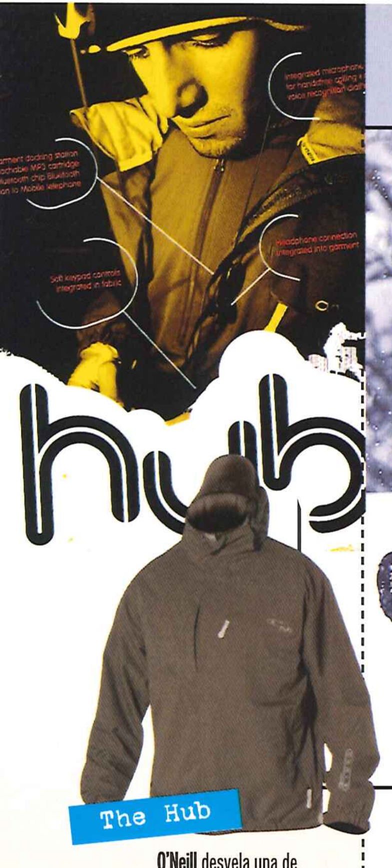


LA CARTA DEL MES

Tengo 35 años y tengo una discapacidad en mi brazo y mano izquierda, con lo cual no puedo utilizarla para nada. Me compré la **PS2** hace casi tres años, pensando que habría algún *joystick* para **PS2** que pudiera servir para todos los juegos, pero no hay nada. Ya no compro juegos porque no puedo jugar a casi ninguno, ya que últimamente no dejan configurar los botones como uno quiera en el juego. Esto para mí es intolerable ya que, en los tiempos que estamos, los programadores no piensan que hay mucha gente en mi misma situación. Podrían hacer o adaptar *joysticks* para **PS2** pensando en las personas en la situación en la que estoy yo, aunque los *joysticks* fueran sobre pedido, y que sirvieran para todos los juegos existentes. ¿Sabéis que me encantan los juegos de acción? Como *Devil May Cry*, *Chaos Legion*, *Onimusha 2*, *Rygar*, etc. y no puedo jugar a ninguno. Esto me hace sentir más limitado de lo que estoy, pero parece importarle bien poco a ustedes, porque ya no sé a quien acudir para que me escuchen. No creo que esto salga publicado en la revista oficial, porque a ustedes no les conviene, pero al menos espero que alguien lo lea y piense, aunque sólo sea un instante, en personas que están igual o peor que yo y que tenga algo de conciencia. Gracias.
Víctor de la Cruz, vía e-mail







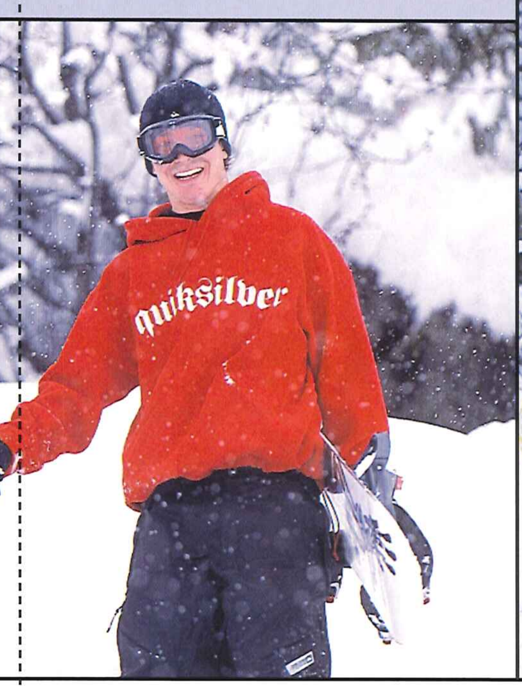


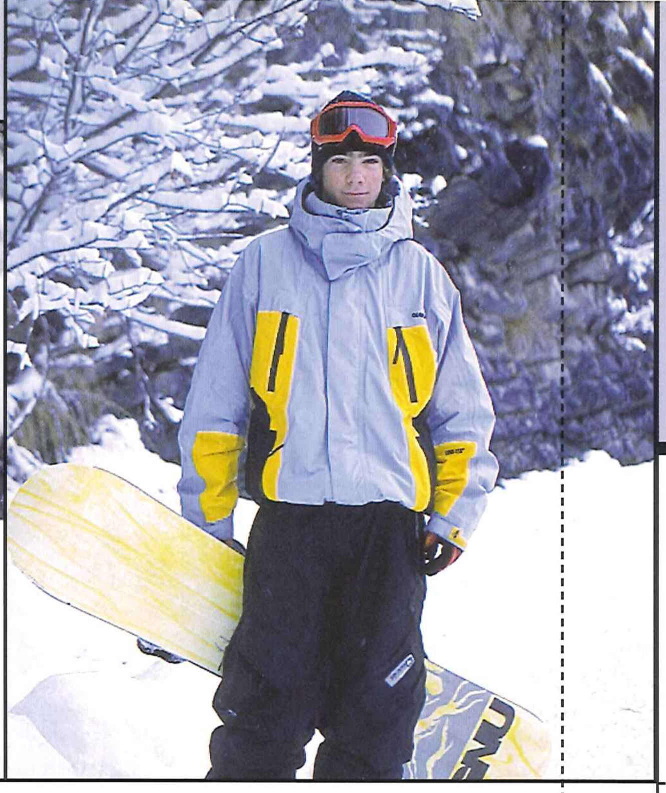
O'Neill desvela una de sus prendas estrellas para la nueva temporada de invierno 2004/05. **The Hub** será la primera cazadora de snowboard que llevará incorporada un reproductor de MP3 y un módulo Bluetooth para hacer llamadas desde el teléfono móvil y recibirlas directamente en los cascos de la chaqueta.

Competición de SlopStyle

Del 14 al 17 de marzo en Les Arcs (Francia) se celebra la competición internacional de snowboard, donde se darán cita los mejores profesionales de snow del mundo, entre los que se encuentran Manuel Palacios y Cuca Aranda, quien ganó la pasada edición.







QUIKSILVER

Diseños muy técnicos, con materiales ligeros y tejidos Gore-Tex XCR 2 capas (100% impermeable y 25% más transpirable). Sudadera roja 115 Euros, Pantalón negro 280 Euros, Chaqueta Técnica 380 Euros y Tabla Snow 400 Euros.



ADIDAS

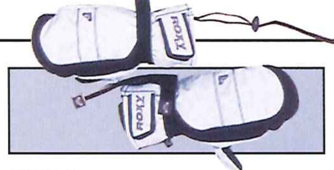
Cómodo, con mucho color y muy juvenil, así es la nueva colección Colors de **Adidas**.
Ella.- Jersey de lana con cremallera 75 Euros, pantalón ligero y transpirable 58 Euros y chaqueta impermeable 80 Euros.
El.- Chaqueta Slalom de corte técnico y ligero 100 Euros.

COMPLEMENTOS ROXY



CASCO

Casco de freestyle muy ligero y con buena ventilación. - 80 Euros



GUANTES

Manoplas en blanco y detalles en azul con tejido polar interno. - 41 Euros



SNOW GOGGLES

Gafas de ventisca en rosa fucsia con un diseño muy futurista. - 50 Euros

BOTAS

Botas de pre-esquí en piel blanco y ante rosa sobre suelas de goma antideslizante. - 208 Euros



LÍNEA SURFERA

Zapatilla muy ligera con suela de goma y reforzada con malla y PVC. - 85 Euros



CALZADO MULTICOLOR

En tres colores (negro, rojo y dorado) con suela de goma en forma de ola. - 85 Euros

MODA

Tendencias de última generación

POR ANA MÁRQUEZ

Especial Snowboard

Hasta ahora, la única sensación imposible de recrear por un videojuego de snowboard era el frío... Pero la perfección de SSX3 lo ha conseguido con diseños reales, velocidad, riesgo y comportamientos auténticos de este deporte extremo



Más que un deporte es un estilo de vida. La tercera entrega de SSX muestra el lado más cool del snowboard

TABLAS DE SNOW
A la hora de comprar una tabla hay que tener en cuenta el tipo de snowboard que se va a practicar. Las tablas de **Roxy** son suaves, cómodas y con un patín ancho perfecto para todo tipo de terrenos (400 Euros). El Freestyle requiere libertad total de movimiento, para el Freeride se necesita una tabla versátil para descender por diferentes tipos de pistas, el Alpino precisa una tabla con cola larga y en las Carreras es aconsejable utilizar una tabla que ofrezca gran rendimiento con el mínimo movimiento.

SSX3
Descubre la disciplina más extrema de la nieve a través de la demo jugable que este mes incluye el DVD-Demo de PlayStation 2 Revista Oficial.

ALLENDE LOS MARES...

Los piratas llegan a tierra de la mano de **Diesel** con cinturones muy al estilo corsario. Vuelven las hebillas, con el cinto algo más ancho y con detalles en su diseño. Los modelos femeninos también presentan un remarcado *look* pirata, sólo que con mayor colorido y adornos mucho más refinados.
Desde 35,65 Euros







A TODO COLOR

El color arrebata la nueva colección de primavera de **Tomy Hilfiger**. Prendas rojas, azules, amarillas... Los protagonistas son los colores primarios que, combinados con el exclusivo catálogo Denim de esta temporada, seguro que va a arrasar.



Camisa de rayas: 76,50 Eur
Vaquero: 85,90 Euros

Cazadora negra: 200 Euros
Camiseta roja: 110 Euros
Vaqueros: 115 Euros



«VIRTUAL Y REAL, LOS JUEGOS TAMBIÉN SIGUEN LAS TENDENCIAS DE LA MODA ACTUAL»

ISSEY MIYAKE

No sólo la tecnología punta procede del imperio del Sol... Hace más de una década el diseñador japonés traspasó las fronteras para introducir la filosofía asiática a través de un aroma que ensalza la pureza y lo esencial de la vida.



SOFISTICADA COMUNICACIÓN

Xelibri sigue buscando la belleza de las nuevas tecnologías para que lo funcional (colgante y clip) se convierta en toda una tendencia.



XELIBRI 5
Dimensiones:
86.5 x 51.6 x 17 mm

XELIBRI 7
Dimensiones:
104.5 x 45.7 x 25.6 mm

XELIBRI 5 Y 7

Dos modelos de teléfono móvil muy en la línea con la moda urbana, ambos con pantalla a color y a un precio que oscila entre 250 y 350 Euros (según modelo).



L'EAU D'ISSEY PARA EL Y PARA ELLA

Con un diseño muy primaveral inspirado en las ondas del agua, Miyake saca a la venta una edición limitada de L'Eau D'Issey para la mujer a un precio de 77 Euros (100 ml.). Y para el hombre, L'Eau D'Issey, está disponible en dos tamaños 125 ml. y 75 ml. (61 Euros y 42 Euros, respectivamemente).



«LEVI'S APUESTA POR LA MODA URBANA REINVENTANDO SUS CLASÍCOS 501»

LO ÚLTIMO DE LEVI'S

El pasado mes de enero **Levi's** dio a conocer en la sala madrileña La Riviera su nueva campaña publicitaria para promocionar los nuevos 501 con Anti-Form. A la fiesta acudieron más de 800 invitados relacionados con el mundo de la moda, la música, el cine... Como Álex Ubago, Modesto Lomba o Santi Millán (7 Vidas), quien además de ser entrevistado por Deborah Ombres pudo probarse el nuevo modelo 501 en el área habilitada para tales efectos. Asimismo, se proyectaron los 3 *spots* publicitarios que se televisarán esta primavera-verano. Sin duda, se trata de una campaña sorprendente y realista que rompe con los esquemas clásicos de la firma.



ANTI-FORM

Levi's reinventa los clásicos jeans 501 con un patrón Anti-Form muy versátil y actualizado que abarca cualquier look urbano, desde el más atrevido al más clásico.



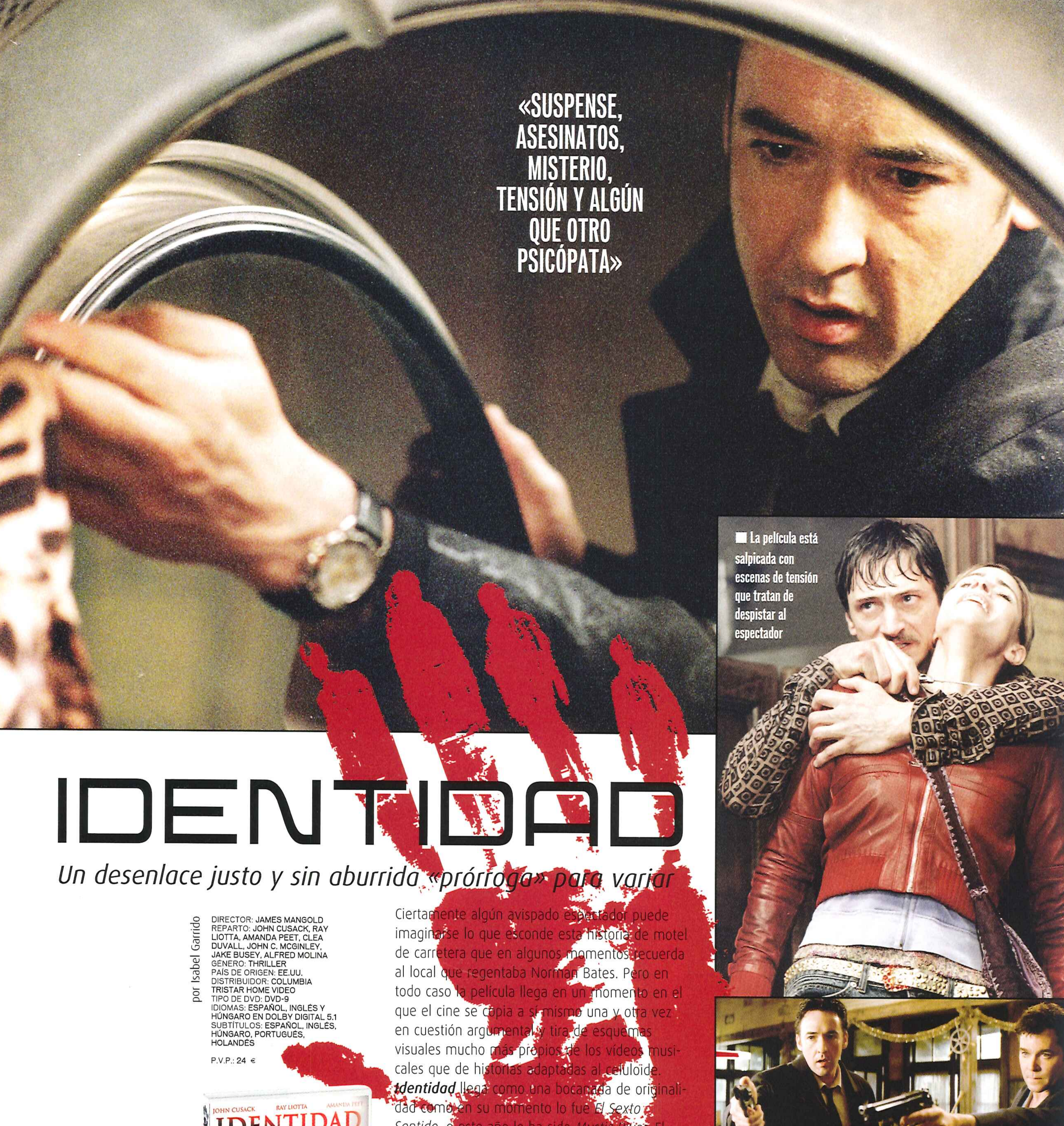
MULTITENDENCIA

Pantalones amplios, de *vintage*, ajustados, por debajo de la cintura, desgastados... **Levi's** se ha inspirado en las tendencias actuales para remodelar los 501, tanto para hombre como para mujer. Esta temporada podrás escoger el 501 que más se ajuste a tu estilo.

Cercano y muy real, la mayoría de los personajes de un videojuego siempre van vestidos a la última

NIKE, MÁS RÁPIDO QUE NUNCA

La línea Speed de **Nike** fusiona la tecnología de vanguardia y el diseño minimalista para crear el calzado más veloz, ligero y estable del mercado, a la vez de elegante para su uso cotidiano. Dos modelos (disponible para hombre y mujer) muy técnicos e ideales para todas las disciplinas de carrera ya que al llevar incorporado caged Air Zoom la pisada será amortiguada permitiendo al usuario moverse lo más rápido posible.
Modelo hombre: Air Zoom Swift Vapor.
Modelo mujer: Vapor Control, 125 Euros.



■ La película está salpicada con escenas de tensión que tratan de despistar al espectador

IDENTIDAD

Un desenlace justo y sin aburrida «prórroga» para variar

por Isabel Garrido

DIRECTOR: JAMES MANGOLD
REPARTO: JOHN CUSACK, RAY LIOTTA, AMANDA PEET, CLEA DUVALL, JOHN C. MCGINLEY, JAKE BUSEY, ALFRED MOLINA
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS Y HÚNGARO EN DOLBY DIGITAL 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, HÚNGARO, PORTUGUÉS, HOLANDÉS

P.V.P.: 24 €

Ciertamente algún avispado espectador puede imaginarse lo que esconde esta historia de motel de carretera que en algunos momentos recuerda al local que regentaba Norman Bates. Pero en todo caso la película llega en un momento en el que el cine se copia a sí mismo una y otra vez en cuestión argumental y tira de esquemas visuales mucho más propios de los vídeos musicales que de historias adaptadas al celuloide. ***Identidad*** llega como una bocanada de originalidad como en su momento lo fue *El Sexto Sentido*, o este año lo ha sido *Mystic River*. El punto en común de todas ellas (salvando las diferencias de géneros o de argumentos) es que son de esas añoradas historias en las que bien poco se puede contar de la sinopsis para no reventar la sorpresa. En el caso de ***Identidad*** «la liebre salta» antes del final de la cinta, pero es algo apropiado y justo que no podía estirarse más; error que por otra parte cometen últimamente muchas películas de acción que tratan de combinar el suspense y el misterio. ***Identidad***, sin duda, se salva de los tópicos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

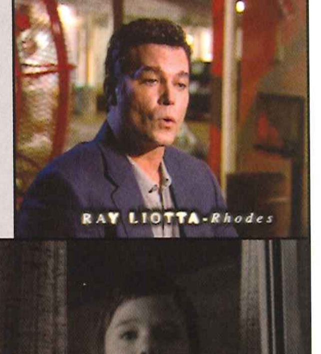
Después de todo lo apuntado con anterioridad, desatando sin duda la curiosidad de algún despistado que no vió la película en la gran pantalla, la cosa se extenderá para los que ya la vieron en el cine, ya que la edición en DVD incluye un final alternativo, secuencias eliminadas, *Making Off*, comentarios del equipo artís-

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa



■ La sección de características especiales muestra todos los secretos del rodaje y de la dirección artística de la película



EXTRAS

Entre los extras destacan las secuencias eliminadas y, como perla, el final alternativo. También existe la posibilidad de ver los *storyboards* diseñados para algunas de las secuencias del guión que vienen incorporadas con cómo quedaron en la película, con lo que queda bien demostrado que hacer una buena película lleva mucho trabajo y no sólo inspiración de la ciencia infusa. En el apartado de filmografías junto a prácticamente desconocidos como Amanda Peet o John C. McGinley, encontramos los amplios currículos de actores de esos denominados de «culto» dentro del ámbito hollywoodense como son John Cusack, Ray Liotta o Alfred Molina.

tico y técnico, *storyboards* y la opción de elegir entre la versión proyectada del largometraje y otra extendida. Sin duda un producto bien encauzado.

VALORACIÓN: 5/5

No queda mucho más que decir para justificar su nota. Añadamos un buen montaje, formato 16:9 siempre de agradecer y buena dirección artística.

28 DÍAS DESPUÉS

Una versión muy realista de un posible fin del mundo

por Isabel Garrido

DIRECTOR: DANNY BOYLE
REPARTO: CILLIAM MURPHY, NAOMIE HARRIS, ALEX PALMER, JUKKA HITUNEN, TOBY SEDWICK, NOAH HUNTLEY, DAVID SCHNEIDER
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS
P.V.P.: 22 €

Si muchos se sorprendieron de que Alejandro Amenábar filmara nuestra castiza Gran Vía completamente vacía, la cosa resulta espeluznante de por sí cuando Jim (Cilliam Murphy) se despierta en un hospital más solo que la una y comienza a deambular por un Londres desierto. El creciente desconcierto del protagonista se agudiza gracias a una estupenda sincronización musical, algo siempre agradable y nunca decepcionante en las producciones británicas.
El director Danny Boyle combina un guión original de Alex Garland con algunos recursos y mucha astucia. Rodando en formato digital, el equipo de la película consiguió aprovechar minutos de oro en los que el centro de Londres estaba desierto.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Lo que parece poder convertirse en una película de culto, este DVD añade además escenas inéditas, *Making Of*, comentarios del director e incluso vídeo musical.

VALORACIÓN: 5/5

Con estética setentona, muy propia de la Gran Bretaña, llega esta historia de exterminio a causa de un virus cuya naturaleza presenta una reflexión profunda pero sin machacar la moral del espectador. La historia llega a un desenlace justo, demostrando que no se ha apoyado sólo en las imágenes.



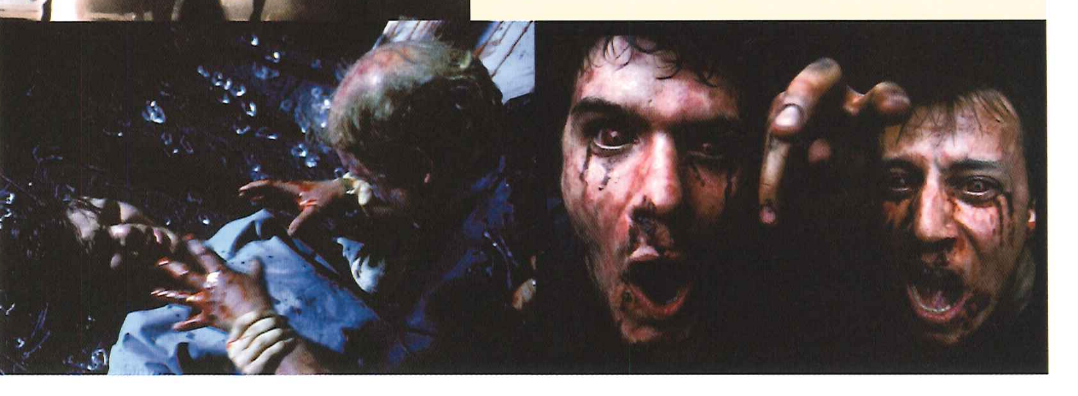
■ El vídeo digital añade aún más desasosiego a las secuencias de mayor tensión

■ Los infectados por el virus parecen a medio camino entre los zombis y los vampiros



EXTRAS

Además de las secuencias inéditas no incluidas en el montaje final, para ser devoradas por los que ya se cuentan como incondicionales de la película de Boyle, se incluyen los *storyboards* sobre los que se asienta la edición final.



El Capitán Jack Sparrow acaba eclipsando al resto de personajes de la película, desde la pareja protagonista a los piratas malditos que habitan La Perla Negra

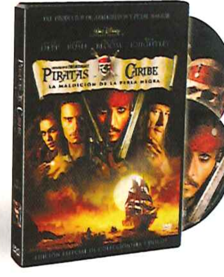
«EL GRAN TAQUILLAZO DE 2003 LLEGA AL FORMATO DVD CON MULTITUD DE EXTRAS»

MÁS DE 10 HORAS DE EXTRAS...

... Donde encontrarás desde diarios de rodaje, 19 escenas eliminadas, tomas falsas, un exhaustivo *Making Of* (dividido en 9 secciones), documentales (algunos referentes a la creación de los sensacionales efectos especiales), contenidos DVD-ROM, *Easter Eggs* (como el de la derecha, que muestra en quien se inspiró Depp para componer al Capitán Sparrow) y un fantástico documental de 1968 acerca de la atracción mecánica de Disneylandia.







DIRECTOR: GORE VERBINSKY
REPARTO: JOHNNY DEPP, GEOFFREY RUSH, ORLANDO BLOOM, KEIRA KNIGHTLEY, JONATHAN PRYCE
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, INGLÉS PARA SORDOS, HEBREO.

P.V.P.: 23,95 €

por Bruno Sol

PIRATAS DEL CARIBE
LA MALDICIÓN DE LA PERLA NEGRA

Sencillamente, la mejor película de piratas de los últimos 40 años

Pocos apostaban por un filme de piratas, y menos aún por uno inspirado en una atracción de Disneylandia; pero Gore Verbinsky triunfó allá donde naufragaron Polansky (*Piratas*) y R. Harlin (*La Isla De Las Cabezas Cortadas*), resucitando un género olvidado y firmando la mejor película de aventuras de 2003. Unos prodigiosos efectos especiales y la interpretación de Johnny Depp en el papel del estrafalario capitán Jack Sparrow (que le ha valido una nominación al Oscar) tuvieron mucho que ver en el éxito de esta película, que da el salto al DVD en una extraordinaria edición.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

3 pistas de comentarios de audio. 19 escenas eliminadas. Tomas falsas. Diarios de rodaje. Documentales. Galería de imágenes, contenidos para DVD-ROM...

VALORACIÓN: 5/5

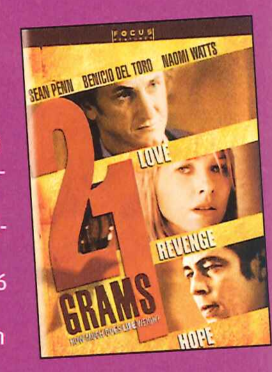
Johnny Depp (en su mejor creación desde *Eduardo Manostijeras*) es uno de los grandes atractivos de ***Piratas Del Caribe***, pero no el único. En esta sólida producción de Jerry Bruckheimer encontraráS 140 minutos de acción y humor, que unidos a sus 10 horas de extras componen el primer DVD imprescindible de 2004.

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-1

Noticias y futuros lanzamientos: así está el mercado DVD en Estados Unidos...

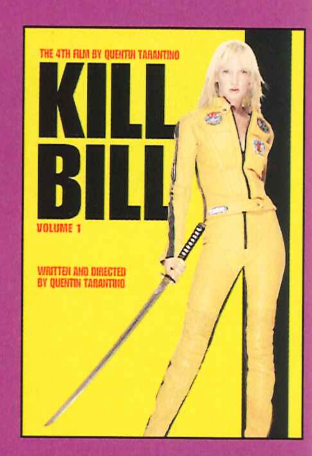
21 GRAMOS



El contundente drama de Alejandro González Iñárritu (*Amores Perros*) es una de las más extraordinarias películas que podréis encontrar actualmente en las carteleras españolas. A partir del 16 de marzo estará disponible en formato DVD en EE.UU., en una edición con sonido Dolby Digital y DTS, y que incluirá además dos documentales: *In Fragments* y *The Making Of 21 Grams*. Edita **Universal**.


Naomi Watts ha sido nominada al Oscar por su gran trabajo en este film

KILL BILL VOL. I



El 5 de marzo se estrenará al fin en España la cuarta y muy esperada película de Tarantino. Mientras tanto, en EE.UU. aumenta la expectación ante su edición en DVD. Por ahora, sólo se ha desvelado fecha (13 de abril) y carátula.

THX 1138

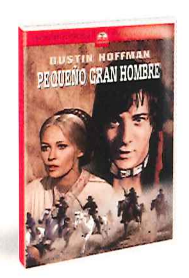


El primer largo de George Lucas estaría muy cerca de aparecer en formato DVD, o eso deja entrever el máximo responsable de **Lowry Digital** (autores de la restauración de *Indiana Jones*) en una reciente entrevista en apple.com. Estaremos al tanto.

Dustin Hoffman, sin duda un pequeño gran actor ya desde «Cowboy De Medianoche»

sabella Rossellini en una de sus participaciones cinematográficas más memorables

Nicole Kidman jamás ha estado más sensual y misteriosa que en esta comedia negra, filmada en Inglaterra



DIRECTOR: ARTHUR PENN
REPARTO: DUSTIN HOFFMAN, FAYE DUNAWAY, MARTIN BALSAM, JEFF COREY, CHIEF DAN GEORGE, RICHARD MULLIGAN
GÉNERO: MELODRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: INGLÉS (5.1), ESPAÑOL, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO (MONO)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...
P.V.P.: 24 €

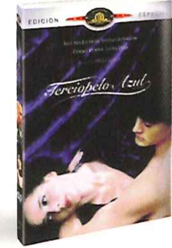
PEQUEÑO GRAN HOMBRE

Curiosa mezcla de géneros o de sentimientos los que se entrelazan en esta película que parte de la premisa de un hombre que cuenta con 121 años de edad y narra su vida en el lejano Oeste como hijo adoptivo de la tribu de los Cheyenne.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Invalorable, la película carece de contenidos adicionales. El producto es una apuesta por la adaptación digital de una de las películas clásicas de los 70.

VALORACIÓN: 3/5
A pesar de la falta de extras, el DVD ofrece sonido 5.1 en original y una imagen depurada para disfrutar de la fotografía.

por Isabel Garrido



DIRECTOR: DAVID LYNCH
REPARTO: ISABELLA ROSSELLINI, KYLE MACLACHALAN, DENNIS HOPPER, LAURA DERN, HOPE LANGE, DEAN STOCKWELL, GEORGE DICKERSON, PRISCILLA POINTER
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX H. E.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS.
P.V.P.: 14,99 €

TERCIOPELO AZUL ED. ESP.

David Lynch construye una película donde vierte todas sus tendencias más características con recursos que luego reconoceríamos en su mítica serie *Twin Peaks*. Como en el pueblo montañoso, en ***Terciopelo Azul*** lo que parecía perfecto encierra demasiados cabos sueltos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Fox apuesta por la actualización de un título mítico de la filmografía de David Lynch con un completo apartado de extras: documental, escenas eliminadas, tráiler original...

VALORACIÓN: 4/5
Una película que además de ser exótica resulta entretenida y para muchos imprescindible.

por Isabel Garrido



DIRECTOR: STEVE BUTTERWORTH
REPARTO: NICOLE KIDMAN, BEN CHAPLIN, VINCENT CASSEL, MATHIEU KASSOVITZ
GÉNERO: THRILLER/COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU./REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: LAUREN FILMS
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 24,01 €

OSCURA SEDUCCIÓN

Antes de rodar *Moulin Rouge* y *Los Otros*, Nicole Kidman interpretó a una esposa rusa, adquirida vía Internet por un gris empleado de banca (Chaplin). Este creerá que le ha tocado el gordo, hasta que aparecen en escena los dos primos de ella...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Entrevistas, tráiler, *spots* de TV, imágenes del rodaje, vídeo musical *Somethin' Stupid* de R. Williams y N. Kidman.

VALORACIÓN: 3/5
Una vez más Kidman es lo mejor de la película, al contrario de Chaplin, que sólo se limita a poner cara de palo. Los franceses Kassovitz y Cassell cumplen con creces.

por Bruno Sol



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....
Dirección: ....Población: ....
C.P. ....Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

por Bruno Sol

FRASIER [1ª TEMPORADA]

El gran clásico de la comedia televisiva por fin llega al formato DVD

DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: KELSEY GRAMMER, DAVID HYDE PIERCE, JANE LEEVES, PERI GILPIN, JOHN MAHONEY.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 4 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS (TODOS EN DOLBY SURROUND).
SUBTÍTULOS: INGLÉS PARA SORDOS, DANÉS, NORUEGO, SUECO.

P.V.P.: 49,95 €

Coincidiendo con el lanzamiento, también en el mercado español, de la primera temporada de *Cheers*, **Paramount** pone a la venta los primeros 24 capítulos de su exitoso *spin-off*: las aventuras y desventuras del psiquiatra radiofónico Frasier Crane. Aún nos explicamos cómo el personaje más soso de *Cheers* pudo dar origen a una serie infinitamente más divertida. Quizá habría que echarle la culpa al extraordinario plantel de personajes secundarios que acompañan a Frasier, desde su relamido hermano Niles (genial David Hyde Pierce) a su padre, el ex-policía Martin Crane. Pero si alguien ha obrado un milagro ha sido el equipo de guionistas, capaces de extrar el máximo partido a tres sencillos decorados para centrar todo el peso en los ácidos y divertidos duelos verbales.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

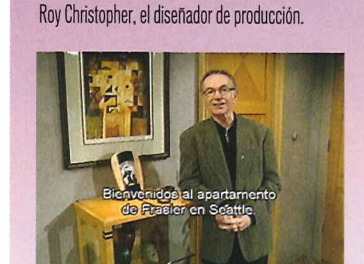
Comentarios de audio, en el episodio piloto, de Peter Casey y David Lee. El cuarto DVD ofrece el *Making Of Detrás Del Diván*, apartamento de Frasier y un *featurette* con voces de famosos que llaman al programa de radio del Dr. Crane.

VALORACIÓN: 5/5

Esta edición es un regalo para los *fans* que sobrevivimos grabando los episodio de C+. Eso sí, tironcito de orejas a **Paramount** por no incluir subtítulos en castellano.

POCOS EXTRAS, PERO SELECTOS

La edición española de la Primera Temporada de Frasier ofrece los mismos extras que la edición EE.UU. de Zona 1 (allí van ya por la 2ª Temp.). No son demasiados, pero los seguidores del Dr. Crane disfrutarán como niños con el *tour* guiado por los interiores del apartamento de Frasier, a cargo de Roy Christopher, el diseñador de producción.





La 1ª temporada de Frasier ofrece episodios memorables, como «El Sueño de Una Noche de Invierno» o «Los Alegres Crane»

AVANCE

por Bruno Sol

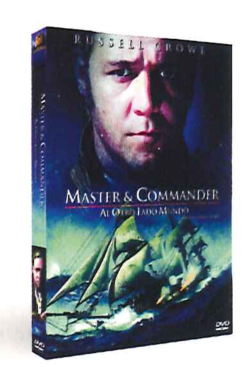
MASTER & COMMANDER

Levaremos anclas el próximo 10 de marzo...



«PETER WEIR DIRIGE ESTA FIEL ADAPTACIÓN DE LOS BESTSELLERS DE PATRICK O'BRIAN»

Al cierre de esta edición de **PS2 RO** nos ha llegado información calentita sobre ***Master & Commander: Al Otro Lado Del Mundo***, uno de los lanzamientos DVD más esperados de la temporada. El 10 de marzo, el capitán Jack Aubrey (Russell Crowe) y su tripulación desembarcarán en España, por cortesía de **20th Century Fox**,en una Edición Sencilla al precio de 21,99 Euros. De momento no se sabe nada acerca de una posible Edición Especial, tan sólo que el DVD Sencillo ofrecerá audio en castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1 e incluirá el tráiler original. Para cuando leáis estas líneas, el filme se habrá alzado con un buen número de Oscar de entre las 10 categorías a las que ha sido nominada, entre ellas la de Mejor Película.





Master & Commander: Al Otro Lado Del Mundo recaudó más de 10 millones de Euros en los cines españoles y espera repetir el mismo éxito en DVD

ÁLEX UBAGO

El popular cantautor visitó nuestra redacción

UN POETA DEL SIGLO XXI

Con tan sólo 23 años, Álex ya sabe lo que es estar en lo más alto del panorama musical. Un *hobby*, una afición, así es como empezó con 15 años a escribir canciones, y ahora vive entre la Fantasía y la Realidad. Tras su aspecto de chico bueno se esconde un apasionado de la vida que mira al futuro con ilusión mientras anhela los mágicos momentos donde pasó su infancia. San Sebastián es su refugio, su fuente de inspiración; siempre que puede acude a su ciudad para escribir, sentirse tranquilo y volver a ver a sus amigos con quienes ha compartido momentos inolvidables. Ahora se entretiene jugando al billar, pero durante años (desde los 14) se dedicó semi-profesionalmente y participó en campeonatos como el de Las Vegas. También, durante esa época, empezó a fraguar su vena artística, pues sin pensarlo y por pura diversión comenzó a escribir. Así es como poco después nació *Sabes* y *Hay Que Ver*, dos canciones que están grabadas en su primera maqueta y que le condujeron hasta su primer trabajo discográfico *Qué Pides Tú* en septiembre de 2001. Desde entonces su vida ha cambiado y, aunque ha tenido que madurar en estos tres años, sigue siendo el mismo chico que jugaba al billar en los locales de Donosti.

PREMIOS

- **Premio Ondas**: Mejor Artista Nacional 2002 por *Qué Pides Tú*.
- **Premio Amigo 2002**: Mejor Álbum *Qué Pides Tú*, Mejor Artista Masculino y Revelación.
- **Premio Fitur** por promocionar Praga de forma diferente en su videoclip *Aunque No Te Pueda Ver* de *Fantasía o Realidad*.

Íntimo, sincero y un auténtico transmisor de emociones quizá sean sus claves del éxito. Canciones que manan desde lo más profundo de su alma y un aspecto de niño bueno capaz de embriagar los sentimientos. Sin duda, un poeta del siglo XXI. Álex Ubago inicia la gira de su nuevo álbum *Fantasía o Realidad* donde demostrará una vez más que es un auténtico artesano de la música.

Es sabido que eres un gran jugador de billar y que te gustan los videojuegos
Sí, tengo la «Play 2».
¿Qué tipo de juegos te gustan?
Los de fútbol me gustan mucho, sobre todo *Pro Evolution Soccer*, y *Grand Theft Auto Vice City* para mi es el mejor de todos.
¡¡Pero tu ajetreada agenda te deja tiempo para jugar!!
No mucho, pero cuando más juego es en las giras. En la anterior gira nos pusieron una «Play» en la furgoneta y pasábamos horas y horas pegados a la consola.
¿Qué cambios ha habido en el Álex Ubago de *Qué Pides Tú* para hacer *Fantasía o Realidad*?
El disco no supone un gran cambio a nivel de estilo, hay más o menos una continuidad respecto al trabajo anterior. Pero yo creo que he evolucionado, sobre todo mi voz.
¿Has arriesgado mucho en este disco?
No me parecía muy acertado hacer un cambio muy brusco, así que hay canciones que siguen un poco la línea de baladas del disco anterior, canciones más suaves, más tranquilas. Y luego hay canciones más enérgicas y que tratan otro tipo de sentimientos, pero por lo general es un disco bastante tranquilo y en la línea con en el anterior.
¿Un poco más maduro quizá?
Sí y posiblemente menos romántico porque se tocan otros temas como las drogas o la corrupción y el engaño que vivimos hoy en día.

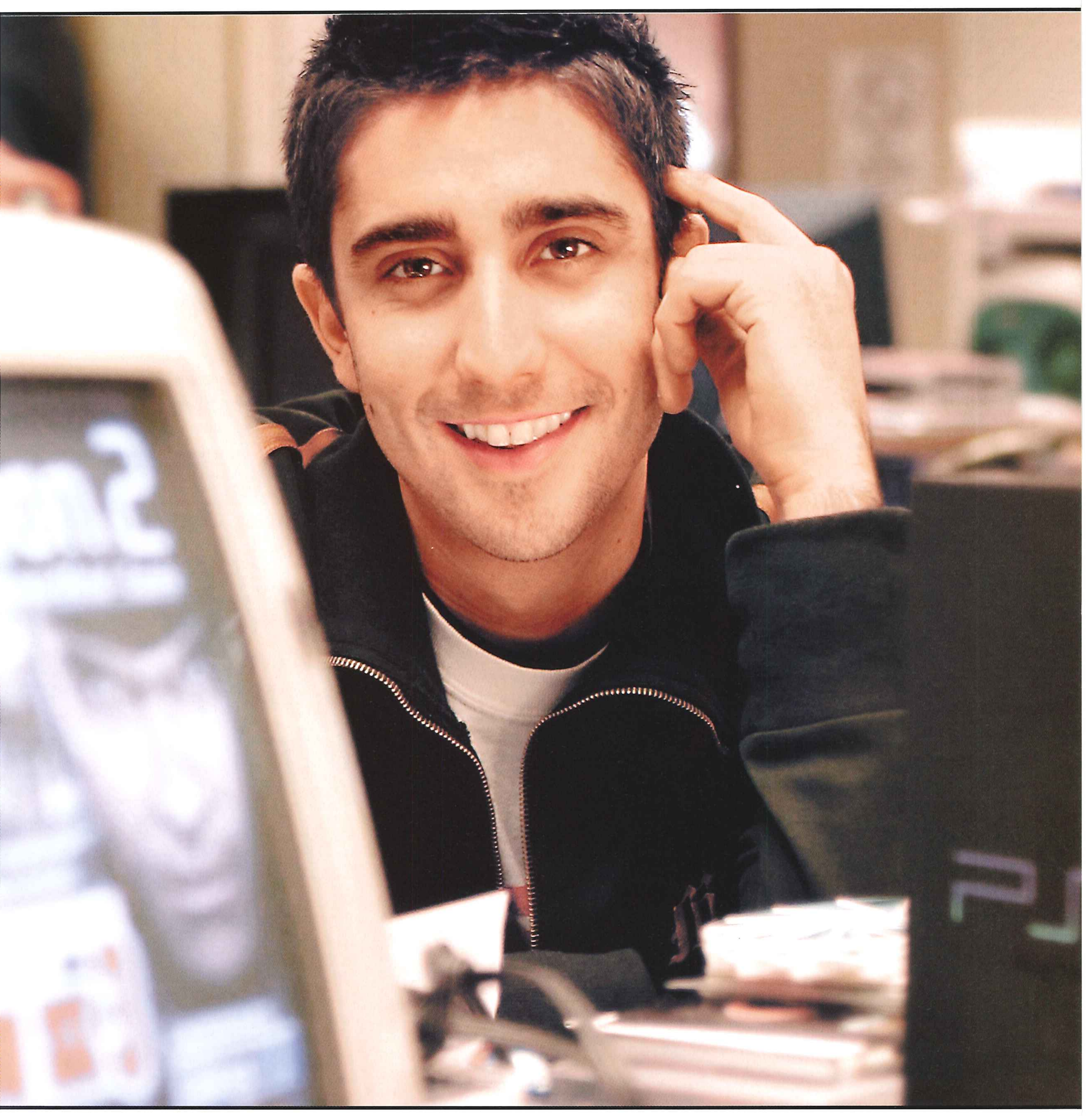
> **«NO ME PREOCUPA QUE FANTASÍA O REALIDAD SE VENDA MENOS QUE EL ANTERIOR, SÓLO ME PREOCUPA HACER SENTIR Y QUE LA GENTE DISFRUTE CON MIS CANCIONES»**

¿Te gustaría cambiar tu imagen de romántico?
Me gustan mucho las baladas y me siento cómodo cantándolas, pero tampoco quiero que me encasillen. De hecho en mi disco vas a encontrar baladas, pero también puedes encontrar otro tipo de canciones como la que da nombre al disco. Y a medida que vaya sacando más trabajos, supongo que iré evolucionando... Es una cosa que se irá viendo con el tiempo, aunque lo que sí se es que nunca me verán bailar encima de un escenario (risas).
En esta ocasión has grabado con la Orquesta Filarmónica de Londres, ¿cómo has vivido esa experiencia?
Increíble. Me emocioné al oír tocar mis canciones a tantos profesionales de ese nivel. ⊡

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: ALFONSO SERRANO

MÚSICA

La actualidad musical al completo



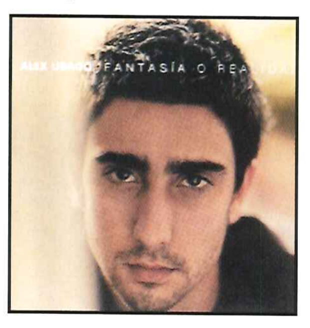
«DESPUÉS DE PROMOCIONAR REALIDAD O FANTASÍA EN DISTINTOS PAÍSES DE AMÉRICA, ALEX UBAGO COMENZARÁ LA GIRA ESPAÑOLA A PRINCIPIOS DE MAYO»

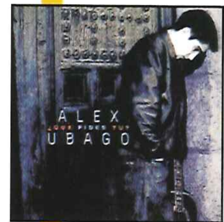
CONCIERTOS

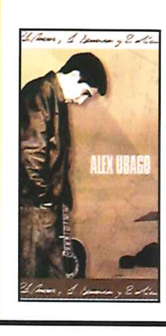
Antes de emprender la gira española a principios del mes de mayo, Álex hará 3 conciertos especiales junto a Hombres G y Fran Perea: Madrid (3 marzo), San Sebastián (5 marzo) y Barcelona (6 marzo).

DISCOGRAFÍA

Álex Ubago vuela alto...







El 28 de septiembre de 2001 salió a la venta su primer disco *Qué Pides Tú* del que se han vendido más de 1.300.000 copias en España y parte de América Latina, países en los que aún se siguen vendiendo. En julio de 2003 se editó un Disco Libro *21 meses, 1 semana y 2 días*, que recopila temas inéditos, 6 videoclips, etc. Y el 24 de noviembre de ese mismo año salió su segundo álbum titulado *Fantasía o Realidad* y en tan sólo 3 meses ha vendido más de 350.000 unidades.

¿Cómo ves *Fantasía o Realidad* fuera de las fronteras?

Vamos a promocionar el disco por Estados Unidos, por Puerto Rico y por Suramérica, que ya estuvimos con el anterior disco (México, Argentina, Colombia, Chile, etc.). De tal modo que primero vamos a hacer una actuación en el Festival de Viña del Mar en Chile y luego volvemos a hacer tres conciertos con **MoviStar** (a primeros de marzo) y a partir de mayo comenzamos la gira como tal en España. Los conciertos en América aún se están negociando.

En qué momento vives ahora, ¿en Fantasía o en Realidad?

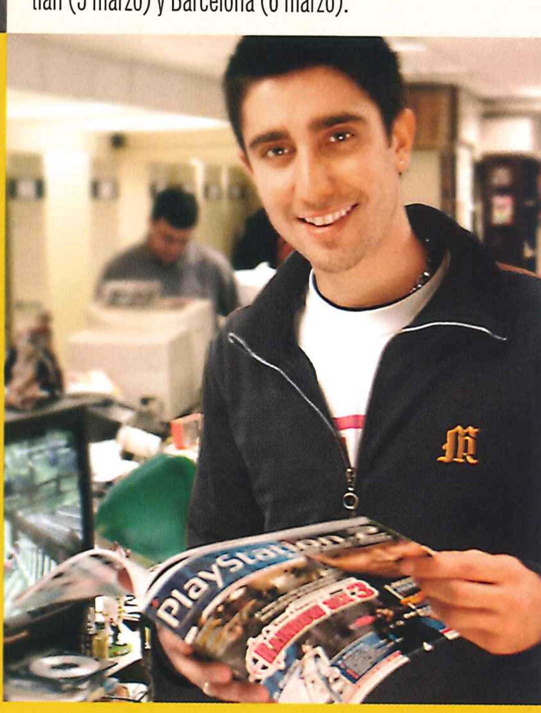
Un poco de los dos. De hecho, de ahí viene un poco el título del disco; bueno en realidad viene de una de las canciones, pero tiene que ver mucho conmigo. Todo lo que estoy viviendo últimamente es una realidad que para mi es como un sueño. Hace tres o cuatro años para mi todo esto era una fantasía...

Desde los 15 años llevas componiendo canciones, ¿no?

Sí, siempre me ha gustado. Desde niño me gustó la música, tocar... Escribía canciones muy cutres, pero bueno he evolucionado (risas).

¿Qué sientes estando en el puesto Nº 2 de la lista oficial de ventas en España?

Estoy súper feliz.



¿Te propones batir un nuevo récord?

No, la verdad es que no me preocupa que *Fantasía o Realidad* se venda más que el anterior disco. Pero lo cierto es que está teniendo una trayectoria perfecta. Lo que de verdad me importa es que a la gente que le ha gustado el primer disco, le guste éste también. No me obsesiona que se venda la mitad que *Qué Pides Tú*. Sólo me preocupa hacer sentir y que la gente disfrute con mis canciones.



SONY
Memory Card (8MB)
(for PlayStation 2)
Memory Card (Carte Mémoire)
(8 MB) (pour PlayStation 2)
PlayStation 2

CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

GUNS N' ROSES

USE YOUR ILLUSION

«LLEGA A FORMATO DVD EL HISTÓRICO CONCIERTO EN TOKIO QUE ABRIÓ LA GIRA'92 DE GUNS N'ROSES»

CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: UNIVERSAL

Axl Rose y sus acólitos en un episodio imprescindible de los anales del rock

En 1992, **GNR** parecían a punto de comerse el mundo. O de perecer en el intento. La explosión que supuso *Appetite For Destruction* les había situado, de golpe, en la cima del mundo y había generado tremebundas expectativas a su alrededor. Se hablaba de esencias, del viejo espíritu del Rock'n'Roll, de los «nuevos Stones»... Demasiado, casi para cualquiera. Porque Axl y su pandilla estuvieron a la altura y respondieron a su estilo, a lo grande, con una locura más que añadir a su larga lista: dos dobles discos que exploraban a fondo las múltiples facetas de un *combo* con fuego en las venas y más de un problema psiquiátrico.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Cero patatero. Nada de nada. Otra vez será...

VALORACIÓN: 4/5

Axl, Duffy, Slash y el resto de la banda descargan lo más selecto de su infeccioso repertorio en un anfetamínico (y extensísimo) concierto que, contemplado doce años después, continúa siendo un raro placer del que ningún buen aficionado al *Rock* de alto octanaje y las personalidades alteradas debería privarse. Purita dinamita que se complementa con el DVD de vídeos que os traeremos aquí el mes que viene.

El concierto ha sido dividido en dos DVD que se venden independientemente uno de otro, lo que por desgracia obliga a un desembolso mayor

LA MEJOR MUESTRA DEL PODER DE LOS GUNS

Estos dos DVD son un vivo reflejo del *show* que los «Gunners» ofrecieron en su visita a Tokio durante la gira subsiguiente, con el grupo en todo su frenético esplendor: arrogantes, incendiarios, excesivos, macarras, polémicos... Y absolutamente irrepetibles. Un grupo con personalidad propia avalado por excelentes canciones (aún hoy muy oídas) y una puesta en escena muy intensa. Por algo fueron los más grandes.

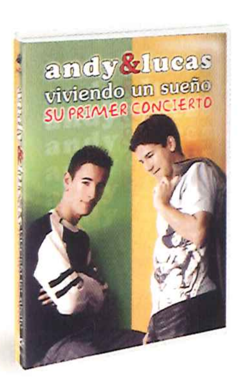
COMPACT

LA «MODOSITA DEL POP» NOS MUESTRA



Después de romper su relación con Justin Timberlake, Britney resurge con más fuerza que nunca

por Rafa Notario



ANDY Y LUCAS

Viviendo un sueño

Debut en el formato del popular dúo de Pop aflamencado, que se estrena con un directo de ambientación intimista (frecuentemente rota por los sonoros olés y las enardecidas declaraciones de amor del público femenino asistente) en el que se da cumplido repaso a todas las composiciones incluidas en su exitoso primer disco, intercaladas con fragmentos de una entrevista en la que los gaditanos van desgranando los detalles de su particular «camino a la fama» y, de paso, descubriendo a sus *fans* algunos de sus secretillos: gustos, manías...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Poquita cosa: entrevista, dos clips y galería fotográfica.

VALORACIÓN: 2/5

Abundan en la fusión de elementos flamencos con la canción romántica en una línea de marcado carácter juvenil/costumbrista que sintoniza de maravilla con los gustos del pueblo llano.

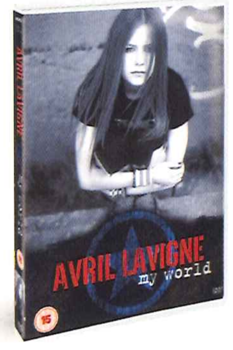
CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: CASTELLANO
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: BMG





Se les ha definido como un cruce químicamente puro entre El Último De La Fila y Los Pecos



AVRIL LAVIGNE

My World

Primer lanzamiento en formato DVD de la pizpireta cantante estadounidense que recoge, como principal argumento, la rimbombante presentación en directo que ofreció el pasado año para sus paisanos de la ciudad de Buffalo. A lo largo del DVD van desfilando (encabezadas por su *mega-hit* internacional *SK8er Boi)* la práctica totalidad de las canciones que conforman su repertorio.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

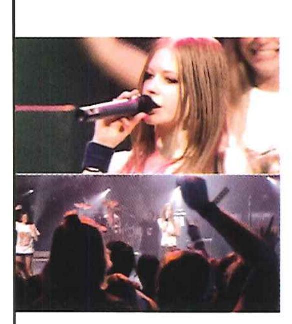
Cinco videoclips, galería fotográfica, tomas falsas, entrevistas, un audio-CD con seis canciones, tienda virtual... Maravilloso. Si no fuera por la lamentable ausencia de subtítulos, serían ejemplares.

VALORACIÓN: 3/5

Medio oculta tras una gruesa capa de maquillaje de tintes alternativos (monopatines, *piercings*...), la pequeña Avril se revela en directo como una vocalista de indudable carisma y singular dominio de la escena. Llegará lejos.

CARACTERÍSTICAS

IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: 5.1/ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: BMG

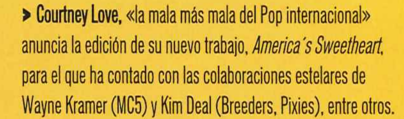


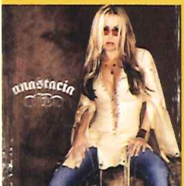
Una gran cantidad de extras redondean una magnífica presentación en DVD

NOTICIAS

> **Courtney Love,** «la mala más mala del Pop internacional» anuncia la edición de su nuevo trabajo, *America's Sweetheart*, para el que ha contado con las colaboraciones estelares de Wayne Kramer (MC5) y Kim Deal (Breeders, Pixies), entre otros.

> Y hablando de los Pixies, se confirma la nueva reunión del grupo para una gira internacional que, ¡¡atención!!, les acercará una única fecha a nuestro país. Concretamente al festival **Primavera Sound** que tendrá lugar en Barcelona entre los días 27 y 29 de mayo. Seguiremos informando.





> Tras superar felizmente algunos serios problemas de salud, la rubísima Anastacia regresa a la actualidad discográfica con un nuevo álbum, titulado *Sprock*, que verá la luz el próximo 29 de marzo.

> David Byrne, ex-líder de los míticos Talking Heads, presentará en directo en cuatro ciudades españolas su inminente nuevo álbum llamado *Growing Backwards*. Los lugares serán los siguientes: Gijón, 28 de marzo, Teatro Jovellanos; Málaga, 30 de marzo, Teatro Cervantes; Lorca (Murcia), 31 de marzo, Teatro Guerra y, por último, Madrid, 2 de abril, Sala Aqualung.



> Otra que estrena disco en breve es la revelación *jazzística* **Norah Jones**. Llevará por título *Feels Like Home* y la correspondiente gira de presentación hará escala en España. En el Auditori de Barcelona el día 6 de junio, y en el Palacio de Exposiciones y Congresos de Madrid el día 7 del mismo mes.

> Los barceloneses Bondage continúan con su extenso *Tour* de presentación de su reciente *Living Jelly Moves*. 25 de marzo en Jaén, Sala Outside; 31 de marzo en A Coruña, Sala Playa Club; 1 de abril en Burgos, Sala El Carmen y el 9 de abril en Cáceres, Pop Art Festival.

> La Costa Brava, el súper grupo *indie* liderado por Fran, de Australian Blonde, y Sergio, de El Niño Gusano, promete gira para abril/mayo. Ampliaremos noticias.

> El venerable guitarrista y *playboy* Eric Clapton vuelve a la carga con su largamente anunciado disco tributo a Robert Johnson (*Me & Mr. Johnson*), que presentará en el Palau Sant Jordi de Barcelona el próximo 24 de marzo, en el único concierto español de su gira 2004.

> El ya tradicional Concierto **Movistar** tendrá este año como cabezas de cartel a Alex Ubago, los renacidos Hombres G y al actor/cantante Fran Perea. Y éstas son las fechas: 4 de marzo en Madrid, Palacio Vistalegre; 5 de marzo en San Sebastián, Plaza Toros Iturbe y 6 de marzo en Barcelona, Palau Sant Jordi

> ¡Vuelven Muse! En concreto a...: Granada (18 de marzo, Palacio de los Deportes), Madrid (19 de marzo, Palacio Vistalegre) y San Sebastián (20 de marzo, Velódromo Anoeta)



DISC

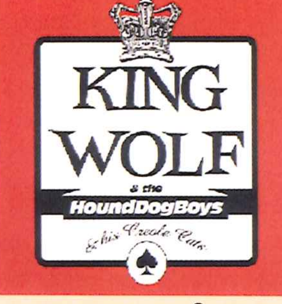
SU LADO MÁS SALVAJE Y SENSUAL



BRITNEY SPEARS

IN THE ZONE (BMG)

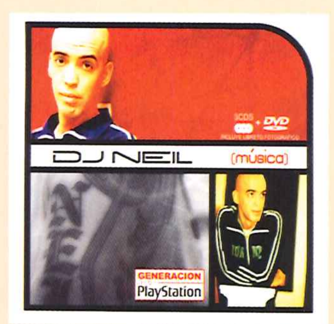
Quién iba a decirlo. La autora «Casta Diva» del *Teen Pop* norteamericano se pone carnal, malhablada y hasta un puntito vanguardista en su nuevo álbum, para el que ha contado con la asistencia de una larga lista de productores «a la última» (Moby, Trixter...), y el madrinazgo espiritual de una Madonna decididamente empeñada en pervertir a la inocente rubita. Y ójala que nosotros podamos verlo.



KING WOLF & THE HOUND DOGS

I (KW Records)

Andreu Muntaner, Mike Sobieski, Ángel Ramos o Anita Steinberg son sólo algunos de los doce «galácticos» del *Underground* madrileño que unen fuerzas para rendir tributo al «King» Elvis, en este llameante EP, avance de un próximo larga duración. Un lujazo.



BEYONCE

DANGEROUSLY IN LOVE (Sony)

La componente más aguerrida de las muy morbosas *Destiny's Child* ataca, en solitario, con una vigorizante ópera prima (puro *Cyber-Funk*) erizada de esquirlas de *Hip-Hop*, electrónica callejera, detallitos étnicos y una impactante sección fotográfica que hará empalidecer de envidia a unas cuantas.

DJ NEIL

MÚSICA (Mando Records)

DJ Nel (Música Sí) selecciona y mezcla las más de cuatro horas de música «non-stop» en un bullanguero triple CD más DVD adicional dedicado a todos los adictos a los cuatro botoncitos (el subtítulo del álbum es *Generación PlayStation*), y que reúne tres sesiones de *Tekno-Mákina-Macrohouse* para tomar impulso entre fase y fase.

FIAT PANDA 1.2 DYNAMIC



MOTOR: 1.242 CC.
POTENCIA: 60 CV. (5.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 14,0 SEG.
VELOCIDAD MÁXIMA: 155 KM/H
PESO: 860 KG
CONSUMO:
URBANO
7,1 L/100
EXTRAURBANO
4,8 L/100
MEDIO
5,6 L/100
DIMENSIONES
LARGO: 3.538 MM.
ALTO: 1.540 MM.
ANCHO: 1.578 MM.
MALETERO: 206 L.
DEPÓSITO: 35 L.

http://www.fiat.com

(+) RELACIÓN CALIDAD / PRECIO, CONSUMOS

(-) PRESTACIONES POBRES EN CARRETERA

PVP-R: 8.700

Una elección ideal para la ciudad a precio de saldo

Duros a seis pesetas. Parece mentira que en los tiempos que corren, cuando los precios de los coches se han disparado (eso sí, a cambio de unas dotaciones en seguridad y equipamiento sobresalientes), marcas generalistas como **FIAT** se descuelguen del resto ofreciendo un coche que da la impresión de que vale mucho más de lo que cuesta. Bien es cierto que en su categoría se encuentran otros coches igual de solventes para el tráfico urbano (como el **Hyundai Atos**, el **Agila/Wagon R+** de **Opel/Suzuki** o el **Daewoo Matiz**), pero el **FIAT Panda** se desmarca por unos acabados que le elevan de categoría. Su interior es sumamente atractivo, con un espléndido revestimiento interior eminentemente juvenil y un salpicadero eficaz y aparente. El cuadro de mandos ofrece información abundante y precisa, pero lo que más llama la atención de este pequeño utilitario es la colocación del cambio, ubicado sobre una cosola central de unas dimensiones considerables. Tan considerables que resulta incómoda para los conductores de tallas relativamente altas, debido a que la rodilla derecha apenas tiene espacio y acaba golpeándose continuamente en ella. Además, da una sensación de estrechez que para nada tiene que ver con la

«EL MOTOR 1.2 FIRE PROPORCIONA UNA AGILIDAD MÁS QUE SUFICIENTE PARA EL TRÁFICO URBANO»



El diseño del FIAT Panda permite aprovechar al máximo el espacio



En la enorme consola central se ubica el cambio. Una solución muy acertada



■ **Los ingenieros de FIAT se las han arreglado para que sea un automóvil muy versátil. Podremos abatir los asientos traseros y desplazarlos longitudinalmente (esto último como opción)**

realidad. Y es que el **FIAT Panda**, en sus poco más de 3 metros y medio de longitud, da mucho de sí. Su aspecto de «minimonovolumen», de formas muy cuadradas, permiten aprovechar al máximo el espacio, ofreciendo una comodidad a todos los pasajeros poco habitual en los coches de este segmento. Además, dispone como opción de la posibilidad de desplazar longitudinalmente los asientos traseros, con lo que el volumen de carga se podrá ampliar en 30 litros sin la necesidad de plegar la banqueta posterior. Una vez en marcha, el **Panda** se mueve como pez en el agua en la ciudad, con una extraordinaria soltura y una ligereza que para sí quisieran muchos vehículos. La cosa cambia cuando salimos a carretera, ya que a altas velocidades se convierte en un automóvil torpe y excesivamente ruidoso, penalizado también por un bastidor demasiado suave. Ser el rey de la ciudad tiene ese precio, y el del **Panda** es perfectamente asumible.

■ ***José Luis del Carpio***



DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
7	6	7	9	9	7,6

LOS MEJORES

MARZO 2004 — PlayStation 2 Revista Oficial - España




01- FINAL FANTASY X-2 (SQUARE ENIX)
02- 007 TODO O NADA (EA GAMES)
03- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
04- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
06- MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
07- ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
08- ARC EL CREPÚSCULO... (SONY C.E.)
09- FORBIDDEN SIREN (SONY C.E.)
10- .HACK//INFECTION (ATARI-BANDAI)

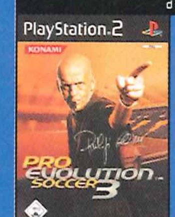


LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 15 de Enero



PlayStation 2



01- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
02- ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
03- MOH RISING SUN (EA GAMES)
04- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
05- GTAIII + GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
06- PRINCE OF PERSIA LADT (UBI SOFT)
07- LOS SIMS TOMAN LA CALLE (EA GAMES)
08- SPLINTER CELL (UBI SOFT)
09- EYE TOY: PLAY+CÁMARA (SONY C.E.)
10- MOH FRONTLINE (PLATINUM-EA GAMES)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BACKYARD WRESTLING	EIDOS INTERACTIVE	PROEIN	35	6.8
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
GROOVERIDER	PLAY IT	PROEIN	37	7.5
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	34	7.2

2003-2004 CATÁLOGO

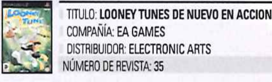
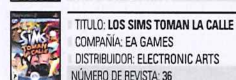
Todos los juegos de la temporada









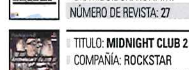
Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILLSWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2

















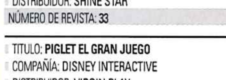


Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NAVAL OPS WARSHIP GUNNER	KOEI	VIRGIN PLAY	36	8.4
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4

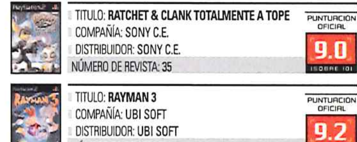
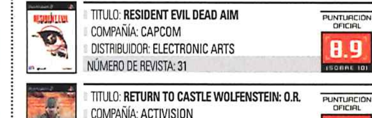






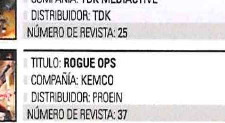



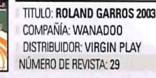


Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
NBA STREET VOL 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PERFECT ACE	OXIGEN INTERACTIVE	SHINE STAR	33	8.2
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2

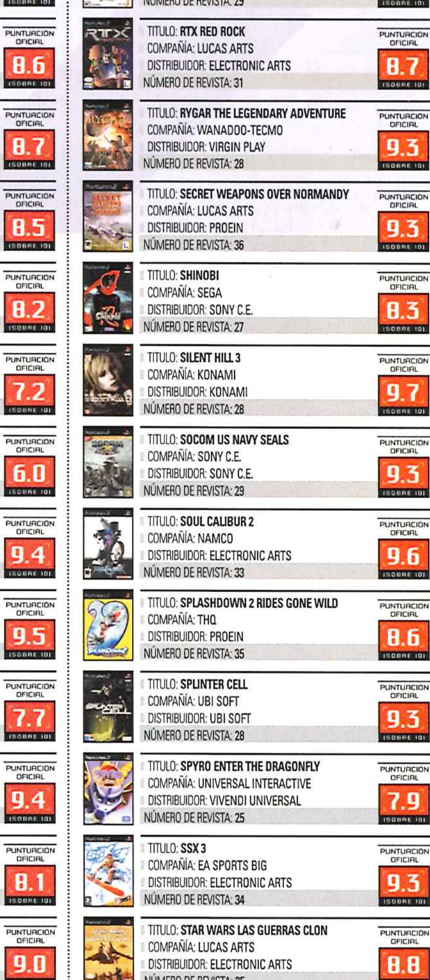










Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FIFA FOOTBALL 2004
Ganadores de 1 Siemens M55 y 1 juego:
- Victoriano Sánchez Rodríguez (LAS PALMAS)
- Manuel Enrique Calderón Rubiales (CANTABRIA)
- Silvia Pérez Vélez (LAS PALMAS)
- Francisco García Labrador (TARRAGONA)
- Luis Martín Díaz (MADRID)

Ganadores de 1 juego:
- Pedro Pérez Tenorio (BARCELONA)
- Francisca Barqueño Sánchez (BALEARES)
- Rafael Serna Martín (BARCELONA)
- Esteban Cano Madrid (MURCIA)
- José Luis de las Heras Chaparro (SEGOVIA)

CONCURSOS NBA LIVE 2004
Ganadores de 1 camiseta y 1 juego:
- Javier Moreno Pérez (GERONA)
- Francisco García Labrador (TARRAGONA)
- Juan Carlos Gutiérrez Serrano (MADRID)
- Luis Manuel Valverde Velasco (ASTURIAS)
- Salvador Anaya Hidalgo (MÁLAGA)

Ganadores de 1 juego:
- José Antonio Montero Blasco (VALENCIA)
- Miguel Reyes Gómez (CÓRDOBA)
- Juan José Jimeno Bomboí (CASTELLÓN)
- Natalia Visto León (ÁLAVA)
- Ricardo Martínez Juárez (LEÓN)
- Mariano González Sanz (VALENCIA)
- Victoria Mariñas Cuerda (MADRID)
- Antonio Arroyo Huertas (BARCELONA)
- Juan Galván Carralero (MADRID)
- Alfred Rosa Casa (JAÉN)
- Mª del Mar Herrero del Valle (VALLADOLID)
- Edurado Vedia Cobo (MADRID)
- Javier Casanueva Mateos (MADRID)
- Alex Peña Besolí (LÉRIDA)
- Ismael García Martínez (MADRID)

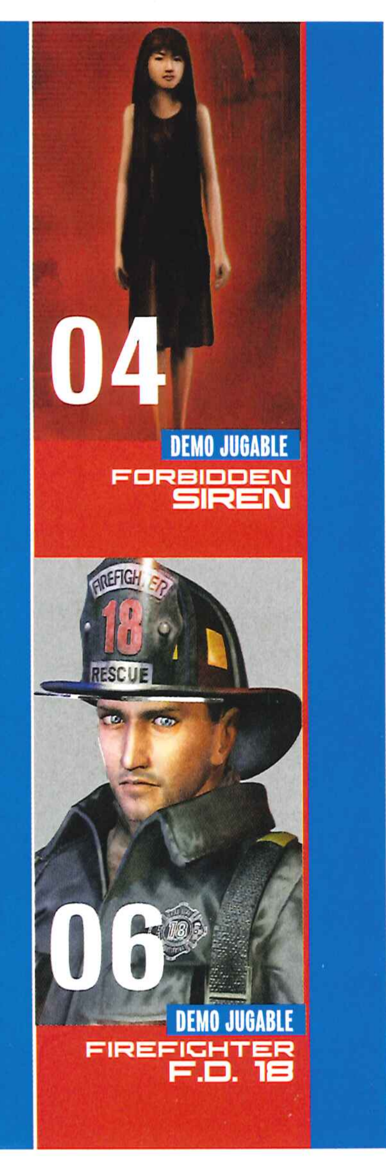
CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO 8 DEMOS JUGABLES





4 VIDEO DEMOS

- SOCOM II US NAVY SEALS
- TRANSFORMERS
- DRIV3R
- SYPHON FILTER 3: THE OMEGA STRAIN

7 PARTIDAS GRABADAS

- THE GETAWAY
- RATCHET AND CLANK
- RATCHET AND CLANK 2
- BURNOUT 2
- NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- TIGER WOODS 2004
- ONIMUSHA 2

NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

OléMóvil

¡¡NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!

TOP

Código	Artista	Tema
53389	Latin lovers	Dos gardenias
54407	Queco	Tengo
53384	Prezioso	Voglio vederti danzare
54391	Andy y Lucas	Son de amores
54412	Chenoa	En tu cruz me clavaste
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54400	Andy y Lucas	Tanto la queria
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
59709	Beyonce	Crazy in love
54395	Fran Perea	Los Serrano
59608	Eminem	8 mile
59168	Bob marley	No woman no cry
54353	El chombo	Papi Chulo

TOP

29087 ¡ESPAÑA!
16222 SHIN-CHAN
21083
20138 MARIA
30023
09013
30002

DISCO

Código	Artista	Tema
72107	DJ Sakin	Braveheart
53237	Chasis	Universe
53375	Dj Tiesto	Traffic
53205	Safri duo	Samba adagio
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53362	Dj Lasha	Giulia
53252	Faithless	Insomnia
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53014	Sash	Ecuador
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61012	Prodigy	Breathe
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53199	Barthez	On the move

Envía **TON** Código del Logo o Tono AL **7484**

Ej: envía TON 54353 al 7484 para que suene "Papi Chulo" en tu móvil.

SALVAPANTALLAS

75347, 75112, CHÉ 75157, 75005, 75020, 75139, 75151, CENSURADO 75024, 75114, 75331, 75381, 75123, 75010, 75009, 75022, EUSKAL HERRIA 75412, 75060, 75007, CENSURADO 75011, 75012, 75352

CINE Y TV

Código	Título
51005	El Exorcista
62073	Shin Chan
62007	El equipo A
51000	Star wars
51075	Gladiator
62023	Simpsons
62005	Coche fantastico
51027	Mision imposible
51021	La Pantera rosa
62027	Fraggle rock
62039	Rasca y pica
51003	El bueno el feo, malo
51036	Titanic
57005	Tarzan
62096	Las tapitas

03004, 02279, 03520, 03091, 03040, 03112, 03002, 09195

HIMNOS

Código	Himno	Código	Himno
68014	Hala Madrid	55024	H. de la Legion
55058	Cara al sol	55022	Els segadors
68015	Real Sociedad	68030	100 Real Madrid
68002	Cant del Barca	68001	Atletico de Madrid
55025	Partido Popular	55060	Guardia Civil
55011	H. de España	68004	Athletic de Bilbao
68026	We are the champ...	55059	Asturias Patria

806 52 62 99

27000, 06047, NO FEAR 21188, 06351, 03110

NACIONAL

Código	Artista	Tema
54274	M. de Oz	Hasta que el cuerpo...
54368	David Civera	Bye bye
54404	Chayanne	Caprichosa
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54411	D.Bustamante	Devuelveme el aire
54387	Malena Gracia	Loca
54133	Hombres G	Sufre mamon
54275	A.Ubago	Me muero por conocerte
54409	A.Ubago	Aunque no te pueda ver
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54231	Juanes	A dios le pido
54398	Luis Miguel	Te necesito
54180	Seguridad social	Chiquilla
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54371	Camela	Nunca debi enamorarme

03383, 09012, EUSKAL HERRIA 29095, 03084, CENSURADO 09302, CENTRAL 18259, Mägo de Oz 18437

POP-ROCK

Código	Artista	Tema
60024	Europe	The final countdown
59749	Beyonce	Baby boy
60012	G. n roses	Sweet child of mine
60570	Evanescence	Bring to life
60278	Kate Ryan	Desenchantee
59706	Sean Paul	Get busy
59604	Eminem	Lose Yourself
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60118	Linking park	In the end
59045	Mike oldfield	Tubular bells
59743	B. Eyed Peas	Where is the love
60004	Acdc	Highway to hell
59626	50 Cent	In Da Club
60013	I. Maiden	Number of the beast
60213	Iron Maiden	The Trooper



MELODÍAS POLIFÓNICAS...

TOP 20

Código	Artista	Tema
83662	Beyonce & Jay Z	Crazy in love
80293	Bon Jovi	Its my life
84090	Queco	Tengo
81689	David Bisbal	Rosas y espinas
80277	Metallica	Nothing else matters
83796	Canto del loco	La madre de Jose
83856	Oreja de Van Gogh	20 de enero
83599	El chombo	Papi chulo
82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
80239	Europe	Final Countdown
83228	Safri Duo	Samba Adagio
83584	Evanescence	Bring me to life
84068	Rammstein	Du hast
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
84057	Chenoa	En tu cruz me clavaste
80726	Bob Marley	No woman no cry
82935	N. Plateá	Noches de bohemia
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
80002	Eminem	Lose Yourself
83902	Andy y Lucas	Son de amores

CINE Y TV

Código	Título
80096	Pulp Fiction
80017	Mision Imposible
83883	Fraggle Rock
80025	Los Simpsons
80043	Terminator
80108	Benny Hill
80044	Rocky
80143	La pantera rosa
80065	Friends
80024	Matrix
80125	Mortal Kombat

NACIONALES

Código	Artista	Tema
82004	Juanes	A Dios le pido
83604	Malena Gracia	Loca
83914	Alejandro Sanz	No es lo mismo
82835	D. Bisbal	Miénteme
84034	F. Perea	Uno mas uno son siete
84042	Andy y Lucas	Ratoncitos colo...
82430	A.Orozco	Devuélveme la Vida
84267	David Bisbal	Buleria
82740	H. Del Silencio	Maldito Duende
81690	David Civera	Bye Bye

TECHNO - DANCE

Código	Artista	Tema
80056	Faithless	Insomnia
83675	DJ Tiesto	Flight 673
83786	Kate Ryan	Desenchantee
80093	Sash	Equador
83863	Safri Duo	Fallin high
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
84203	Latin lovers	Dos gardenias
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
84201	Prezioso	Voglio vederti danzare
80067	DJ Quicksilver	Belissima
83814	Benny Benassi	Satisfaction

POL CÓDIGO POLIFÓNICA **7484**

Ej: envía POL 83902 Al 7484 para escuchar "Son de amores" en tu móvil.

HIMNOS

Código	Himno
82123	Athletic Bilbao
83188	Real Madrid
83808	H. de España
82172	Barcelona
82124	Atletico Madrid
82190	Betis
84094	H. Republicano
83809	Guardia Civil

806 52 62 44

POP - ROCK

Código	Artista	Tema
83655	Acdc	Thunders truck
80001	50 Cent	In Da Club
80298	Metallica	Master of Puppets
80062	Linkin Park	In The End
80269	Bomfunk MCs	Freestyler
83918	B.eyed peas	Where is the love
80111	G. Roses	Sweet Child of Mine
80472	The Police	Every breath you take
80045	Eminem	Without Me
81459	Deep Purple	Smoke on water

...O SONIDOS REALES

Código	Sonido
FOX	Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
ORGASMO	Está chica lo está pasando muy bien...
MOTOR	Arranque de una Harley Davidson
TARZAN	Grito de Tarzan igual que en la peli

SGAE Sociedad General de Autores y Editores SGAERMVBM/513/09/9019

Ej: Envía POL TARZAN al 7484... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!

VIDEO JUEGOS ©

SOLITAIRE 1013 · Chess 1217 · Speed Devils 1014 · Prince of Persia Las Arenas del Tiempo 1281 · Planet Zero 1021 · Rayman 3 1018 · Adventurer 1250 · Prince of Persia Harem Adventure 1005

ENVÍA **BOX** Código JUEGO Al **7484**

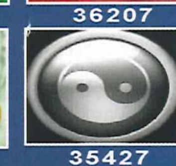
Ej: envía BOX 1250 Al 7484 para jugar a toda pantalla al Adventurer.

También al: **806 52 62 11**

FOTOS

37192, 37219, 36613, 36302, 35439, 36224, 37025, 36207, 35934, 36483, 37215





35427, 35568, 36329, 37010, 36607, 36303



Envía **COLOR** Código FOTO Al **7484**

Ej: envía COLOR 36155 al 7484 y tendrás la calavera en tu móvil.









36103, 36155, 36646





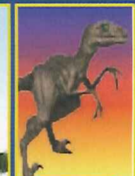
36648, 36494, 35937

LLama al: **806 52 62 33**

ANIMACIONES



VAQUITA



DINO



PINGÜINO · CONEJO



Ej: envía COLOR DINO al 7484 y verás como se mueve en tu móvil.



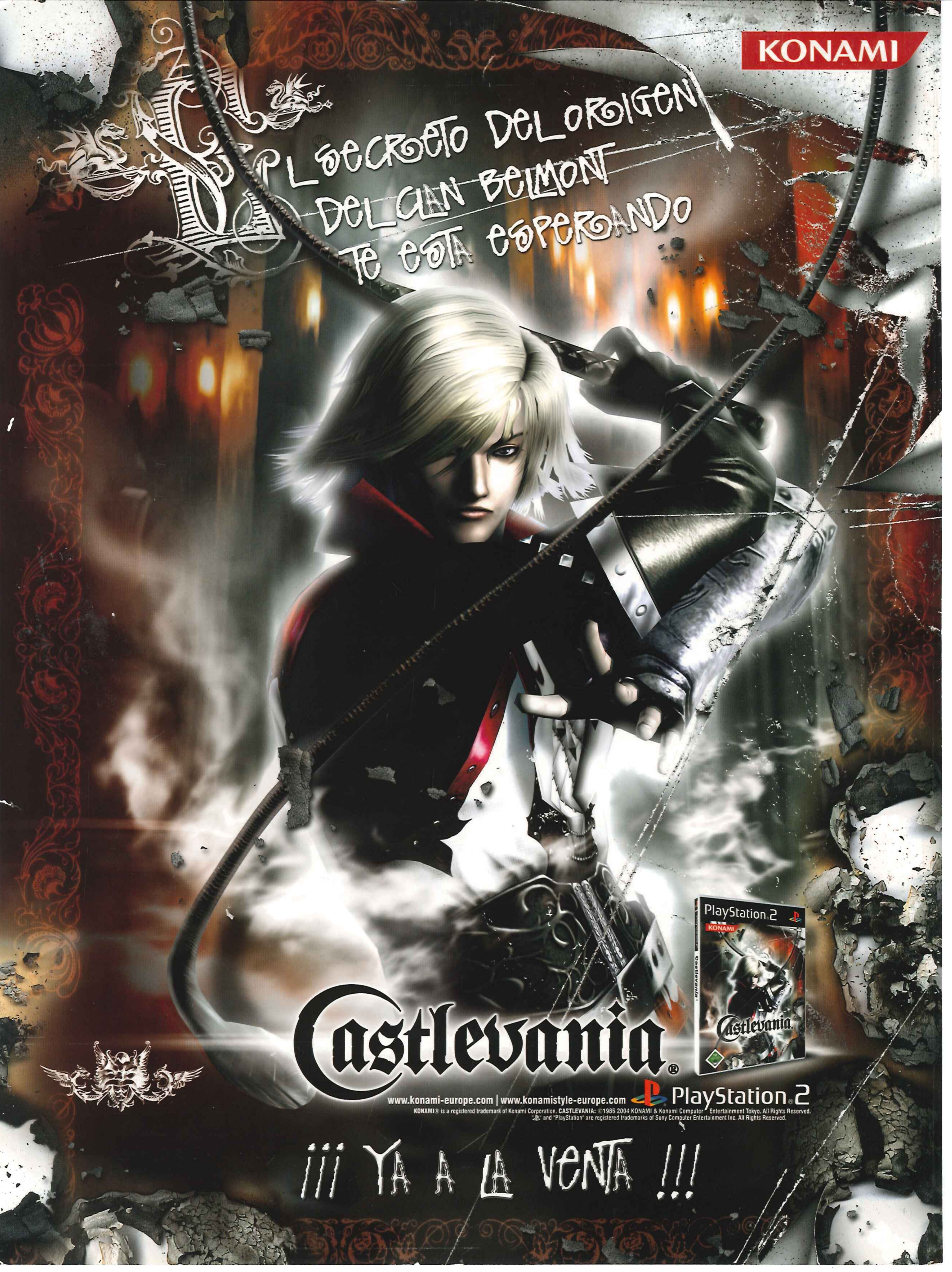
DOG · CONEJITO



DUMBO



KARATEKA


KONAMI
El secreto del origen del clan Belmont te esta esperando
Castlevania®
PlayStation 2
www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. CASTLEVANIA: ©1986 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
¡¡¡ YA A LA VENTA !!!